N°6 - Juillet 1995 - 35 F

Avec son inséparable CD-ROM

PC FUN

PC FUN

Créez - Jouez - Découvrez - Optimisez - Achetez

Disquette sur demande

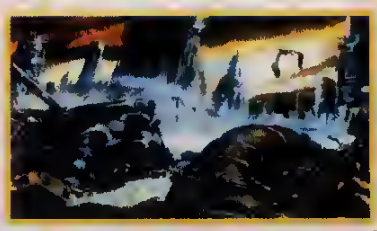
Jeux sharewares : L'INVASION !

- Depuis 90, ils révolutionnent le marché
- Comment vous les procurer
- Ce qui nous attend
- Comment diffuser son jeu

100 sharewares de légende sur le CD-ROM

Acheter un Pentium Oui, mais où ?

Enquête sur les réseaux de distribution



Prisoner Of Ice

À vous glacer le sang !

X-Plora 1

Le multimédia selon Peter Gabriel

Photomorph

3 logiciels pour malmener les images...

270 FB • DOM/TOM 55 FF • 11 FS • 12,95 $ CAN • 1400 Pte Cont • 250 F Lux

Une publication PRESSIMAGE©

M 1474 - 6 - 35,00 F

▸ CRÉEZ Super Show and Tell – Comic Book Artist – Waverider – Autoscore ▸ JOUEZ Civil War – Perfect General II – Machiavelli, the prince – Jagged Alliance – Slipstream 5000 ▸ DÉCOUVREZ La Renaissance sur CD-ROM – Bob Dylan – Van Gogh, la récolte du soleil – Bee & Bop, les aventures musicales – Tuneland ▸ OPTIMISEZ Scanner Color Mobile – Imprimante couleur Stylus Pro XL – IBM, le Papillon ▸ Et toujours nos SUIVEZ LE GUIDE Klik & Play – CorelDRAW! – Cakewalk – Dream On 3D Junior – Configurer son PC, les problèmes d'affichage.

LE MEILLEUR DU MULTIMEDIA

AVEC Maxi Sound 16

La carte sonore évolutive pour votre PC

Sélectionnée pour ses performances techniques et sa simplicité d'installation et d'utilisation, la carte sonore stéréo MAXI SOUND 16 restitue les meilleurs sons pour vos jeux et vos applications multimédia sur PC. De plus, dans un univers où la technologie se développe très vite, MAXI SOUND 16 vous offre de larges possibilités d'évolution. Grâce à ses connecteurs multi-interfaces CD-ROM et WAVE, vous pouvez relier directement votre carte MAXI SOUND 16 aux meilleurs lecteurs de CD-ROM du marché ou aux cartes d'extension General Midi telles que la MAXI KORG WAVE.

HAUT-PARLEURS

Branchez vos enceintes sur la carte sonore ou ces haut-parleurs stéréo amplifiés amagnétiques, d'une puissance de 4 watts, dotés d'un mode bass booster. Le complément idéal pour une restitution sonore de qualité, achetez donc **Maxi Sound Haut-Parleurs 16 !**

CONNECTEURS MULTI-INTERFACES CD-ROM : IDE, Panasonic, Sony, Mitsumi

Les multiples connectiques vous permettant de relier directement le lecteur de CD-ROM de votre choix parmi les meilleurs lecteurs du marché. Vous économisez ainsi un slot de votre PC !

CONNECTEUR WAVE

Grâce aux technologies KORG et Wavetable, la carte d'extension **MAXI KORG WAVE**, une fois connectée à MAXI SOUND 16, offre une restitution sonore comparable à celle d'un orchestre symphonique, pour transcender la dimension de vos jeux, compositions musicales !

PORT JOYSTICK / INTERFACE MIDI

Reliez vos instruments MIDI par l'intermédiaire d'un câble (en option) pour créer votre propre orchestration musicale !

ENTRÉE LINE-IN

Enregistrez vos propres échantillons ou effets sonores depuis votre chaîne Hi-Fi, magnétophone ... à partir de la prise line-in de MAXI SOUND 16, ou numérisez votre voix à partir du microphone dynamique uni-directionnel livré dans le kit **Maxi Sound Haut-Parleurs 16 !**

POTENTIOMETRE DE VOLUME

ENTREE MICROPHONE

CHOISISSEZ VOTRE SOLUTION MAXI SOUND !

Maxi Sound 582 F HT (690 F TTC)

La carte sonore évolutive :

- La carte stéréo 16 bits **MAXI SOUND 16**
- **Les logiciels en français Midisoft RECORDING SESSION pour Windows et SOUND IMPRESSION**
- Les disquettes d'installation et manuels **en français**

Maxi Sound Haut-Parleurs 16

Le kit sonore complet :

- La carte stéréo 16 bits **MAXI SOUND 16**
- **Les logiciels en français Midisoft RECORDING SESSION pour Windows et SOUND IMPRESSION**
- Les disquettes d'installation et manuels **en français**
- Les **HAUT-PARLEURS** stéréo amplifiés amagnétiques
- Le **MICROPHONE** dynamique uni-directionnel

716 F HT — 850 F TTC

1256 F HT — 1490 F TTC

Maxi Sound KORG WAVE 32

Le meilleur du son :

- La carte stéréo 16 bits **MAXI SOUND 16**
- **Les logiciels en français Midisoft RECORDING SESSION pour Windows et SOUND IMPRESSION**
- Les disquettes d'installation et manuels **en français**
- **La carte d'extension MAXI KORG WAVE avec le séquenceur tout en français Cakewalk Express pour Windows**

Je suis intéressé(e) par : ☐ MAXI SOUND 16 ☐ MAXI SOUND Haut-Parleurs 16 ☐ MAXI SOUND KORG WAVE 32

Merci de me faire parvenir gratuitement une documentation ainsi que la liste des revendeurs les plus proches

Nom.....Prénom.....

Société.....

Adresse.....

.....CP.....

Ville.....Tél.....

Coupon à retourner à GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE

PCF 07/95

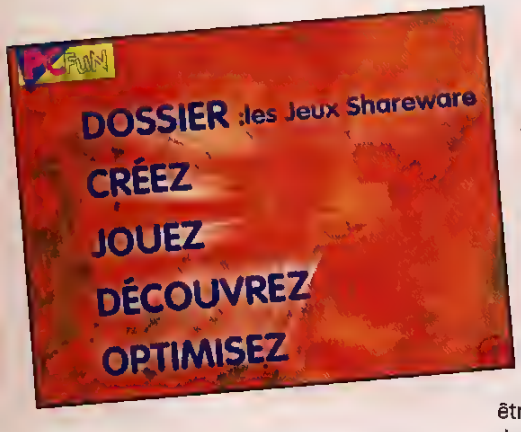
Distributeur :
GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP2 - 56200 LA GACILLY Fax : 99 08 94 17
Tél (lavin tours) 99 08 90 88 (utilisateurs) 99 08 81 71

Tous les marques citées sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Les prix cités sont des prix généralement constatés. Photos non contractuelles. Les spécifications et les contenus sont susceptibles de changer sans préavis.

LE CD NOUVEAU EST ARRIVÉ

Explorer le CD-ROM de PCFUN *n'était pas chose facile... Tout d'abord parce qu'on a toujours tendance à le remplir un maximum, ensuite parce que, par la variété des sujets abordés, les sous-répertoires abondent. D'un autre côté, nous ne voulions pas d'une interface qui ne marche pas bien sur tous les PC, ou qui soit trop lente... C'est pourquoi, jusqu'à aujourd'hui, nous préférions détailler largement les explications dans le magazine et éviter ce type d'interface. Puis Axialis est arrivé!*

Axialis est une société française super dynamique qui s'est proposée pour nous réaliser une interface des plus conviviales. Maintenant, explorer le CD-ROM de PCFUN *ne sera plus une affaire de siècles, mais seulement d'années... car côté mégas, vous êtes toujours gâtés avec plus de 640 Mo ce mois-ci!*

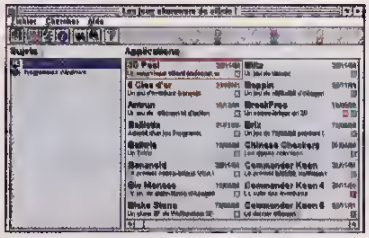


LANCEZ LE CD-ROM PC FUN N°6

Pour lancer le CD-ROM de PCFUN, insérez-le dans votre lecteur CD-ROM, et passez sous Windows. À partir du «Gestionnaire de Fichiers», cliquez sur le lecteur de CD-ROM, puis double-cliquez sur «PCFUN.EXE» pour exécuter le programme. Vous arrivez à l'interface PCFUN. De là, vous pouvez choisir les parties qui vous intéressent. *Dossier*, *Découvrez*, *Jouez* et *Optimisez* vous permettent d'accéder à *CD Explorer* d'Axialis, utilitaire bien pratique pour exécuter ou installer les programmes du mois. *Créez* vous permet d'accéder à un sous-menu d'où vous pouvez choisir de consulter les images de synthèse du mois, les photos, les programmes, les données, etc. et vos œuvres, accessibles à partir d'un troisième écran.

EXÉCUTER OU INSTALLER UNE APPLICATION

À partir du CD-Explorer, vous disposez de la liste des applications DOS et Windows de la partie sélectionnée... Chaque programme est accompagné d'un commentaire, ainsi que de petits icones qui vous permettent d'en savoir plus sur le programme. Beaucoup de programmes DOS fonctionnent à partir de Windows et pourront être directement exécutés. Un clic droit sur celui de votre choix et un menu déroulant s'ouvre. Choisissez «Exécuter» et c'est parti. Si le programme ne fonctionne pas sous



Windows, ou s'il est seulement installable, choisissez «Installer». Le programme vous demande alors de choisir l'emplacement sur votre disque dur où vous désirez installer le programme. Choisissez de préférence un répertoire à la racine de votre disque dur, certains ne fonctionnent qu'ainsi (surtout les *shareware*s jeux). Notez que pour installer plus facilement, vous pouvez cliquez sur le programme avec le bouton gauche et tout en le maintenant appuyé, vous faites glisser l'icone jusqu'à l'unité de disque dur de votre choix en bas à gauche de l'écran.

Si vous êtes vraiment perdu, une aide est disponible dans les menus déroulants ; elle vous expliquera tout sur l'interface!

PROBLÈMES DE MÉMOIRE?

L'interface sous Windows peut parfois provoquer un manque de mémoire... et ne pas permettre à certaines applications de fonctionner correctement. Si c'est le cas, installez l'application sur votre disque dur et lancez-la directement à partir du disque dur.

somm

n°6

3 Notice du CD-ROM

6 **Forum**

12 Réflexions fêtes

112 **Guide d'achat**

14 DOSSIER

L'INVASION DU JEU SHAREWARE

De Wolfenstein à Terminal Velocity, les jeux sharewares ont innové, réinventé la jouabiblité et logiquement fini par s'imposer.

15 Génération shareware

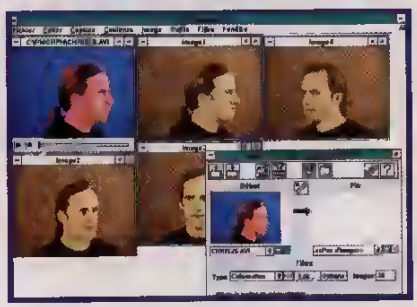
16 Shareware connection

17 Le shareware, c'est le Net

20 Le Best of de la rédaction

22 What's cooking ?

25 CRÉEZ



Photomorph

Trois logiciels de morphing pour tous les niveaux, du débutant au professionnel.

26 News

28 TESTS

28 Photomorph

30 Super Show and Tell

32 Comic book artist

33 Waverider

34 Autoscore

35 3D Stéréo 2

35 La compil' Frenchy

36 SUIVEZ LE GUIDE

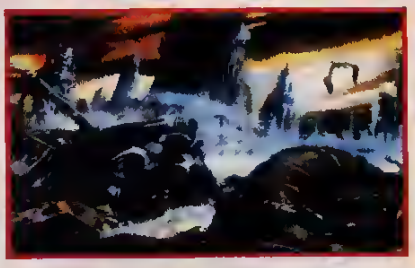
36 Klik & Play, Seawar

40 CorelDRAW ! Le décor se précise

44 Dream On 3D junior Habillage du fond

48 Cakewalk Story 5

53 JOUEZ



Prisoner of Ice

Retour dans le monde torturé de Lovecraft. Entre Indiana Jones et Shadow of the Comet, enfin un vrai jeu d'aventure.

54 News

56 ZOOM

Prisoner of Ice

60 TESTS

60 Civil war

63 Perfect General II

64 Machiavelli, the prince

66 Jagged Alliance

68 Slipstream 5000

69 Alien Breed, Tower Assault

69 Ravenloft 2 : Stone Prophet

70 First Encounter

70 Virtual Pool

70 Super Street Fighter 2 turbo

aire

71 DÉCOUVREZ

La Renaissance

Ah, si Léonard de Vinci avait connu le CD-ROM...

72 News

74 ENQUÊTE
La Renaissance

78 TESTS

78 XPlora 1
80 Bob Dylan
82 Van Gogh, la récolte du soleil
84 Bee & Bop, les aventures musicales
86 Tuneland
87 101 blagues multimédias
87 La vigne et le vin
87 Salammbô, les classiques de la littérature

89 OPTIMISEZ

Où acheter un Pentium 90 au meilleur prix ?

Des marques représentatives des réseaux de distribution (grande surface, V.P.C., chaîne spécialisée, petit revendeur) comparées sur le PC phare du moment.

90 News

94 ENQUÊTE
Où acheter un P 90 au meilleur prix ?

100 TESTS

100 Colormobile
102 Stylus pro XL
104 Média FX
104 Elsa Winer 1000 AVI PCI
104 Iiyama Vision Master MFB2
105 Papillon, Thinkpad 701
106 Firestorm Gamestick
106 Glidepoint
106 Super Warrior
107 Elsa trio

108 SUIVEZ LE GUIDE

108 Les problèmes d'affichage

111 BACK TO THE DOS

111 ARJ

Édito

Il fallait le faire... Le shareware bouleverse de plus en plus le monde du jeu micro. Depuis que Doom a été élu meilleur jeu de l'année 94, l'édition classique est en ébullition et saute sur tout ce qui bouge. Virgin récupère Doom 2, U.S. Gold distribue les produits d'Apogee et de 3D Realms... Bref, c'est du shareware que viennent depuis maintenant deux ans les innovations technologiques, et ce n'est qu'un début. Alors avant que le shareware ne franchisse un nouveau pas, en proposant les premiers CD-ROM sharewares, il était temps de faire un historique sur ce phénomène qui a chamboulé le monde de la micro-informatique. Comme à PC FuN on n'aime pas faire les choses à moitié, on vous propose du coup cent sharewares de légende sur le CD-ROM... Ça devrait vous occuper un certains temps.

D'ailleurs à partir de ce mois-ci notre CD bénéficie d'une interface à la fois facile d'utilisation, pratique et rapide. Que demander de plus ? Enfin, n'oubliez pas que PC FuN n°7 d'été sortira le 10 juillet... Où que vous soyez, ne le ratez pas, ce sera un numéro d'exception !

La Rédaction

PC FUN – 5-7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex France – Tél : (16 1) 49 88 63 63 – Fax : (16 1) 49 88 63 67
RÉDACTION Directeur adjoint de la rédaction et Rédacteur en chef : Stéphane Lavoisard. Directeur de l'information : Didier Latil. Chefs de Rubrique : Laurent Guerder, Stéphane Kauffmann, Yann Renouard. Secrétaire de rédaction : David Honegger. Rédactrices : Stéphane « Cracker » Belin, David Choquet. Ont participé à ce numéro : Blanche Belleville, Alain Dauberville, Claude Dutartre, Eric Emeleux, David Lichentin, François Lionnet, Vincent Madiliot, Mourad Mehdi, François Planque, Jean Poncet, Guy Terrier, Alain Texier. **RÉDACTEURS GRAPHISTES** THE Maquettiste : Miguel Gregorio et Thierry Caplat. Direction artistique : Carole Touiotte. Illustrateurs : Jean-Luc Guérin et Christophe Seureau. Chef du service P.A.O. : Frédéric Levesque. **PUBLICITÉ** – 67, rue Robespierre 93 558 Montreuil Cedex France – Tél : (16 1) 48 59 13 14 – Fax : (16 1) 48 59 01 60. Directeur de clientèle : Philippe Danioff. Chef de publicité : Nathalie Demougeot et Steve Antonio. Assistante de publicité : Katia Rouxel. **FABRICATION** Directeur de fabrication : Jacques Gouffé assisté d'Isabelle Dubuc. Assistante de fabrication : Mireille Mugneret. **DIFFUSION, VENTES** Olivier Le Potvin –TE 73 – Tél : (16 1) 49 88 63 75. **SERVICE LECTEURS** Yolaine Huet et Patricia Oulai. **MARKETING** Responsable marketing : Christine de Gandt. Promotion communication : Nathalie Sergent. Maquette : Alexandre Lenoir. **TELEMATIQUE** Jacques Caron, Xavier Chambon, Arnaud Dadure, Eric Lebette, Laurent Poupet. **ADMINISTRATION** Paulette Sebag. **COMPTABILITÉ** Contrôleur de gestion : Leila Alhabib. Assistante contrôleur de gestion : Nadia Sahel. Comptables : Charles Convalot, Stéphane Bouchard (clients), Patrick Vendendriessche (fournisseurs). Remerciements : Frédéric Charpentier et Katia Kaminsky.
DIRECTION EDITORIALE Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli. Directeur délégué : Patrick André. Assistante de direction : Virginie Guyard. **ABONNEMENT** 11 numéros : 290 F. Étranger : 385 F. Service abonnement : 36, rue de Picpus 75012 Paris France – Tél : (16 1) 43 42 00 60.
PC FUN est édité par Médialoisirs, SARL de presse au capital de 10 000 F, filiale de Pressimage. Principaux associés : Pressimage, Philippe Giudicelli, Godefroy Giudicelli.

PC FUN décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs. « La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que " les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective " et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, " toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite " (alinéa premier de l'article 40). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal ».

Imprimé en CEE. **Commission paritaire** : 75743 – ISSN : en cours – Dépôt légal : 2e trimestre 1995

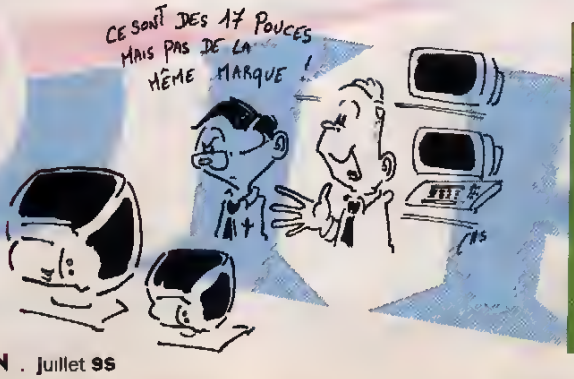
Forum

Encore beaucoup de lettres, de cartes postales, de poèmes et de déclarations d'amour pour Katia ce mois-ci. Par pitié les filles écrivez pour Fred, il déprime ! D'ailleurs, c'est un secret, on ne peut pas en parler, mais on vous prépare une ÉNORME surprise pour le mois prochain avec nos deux héros. Si avec ça vous achetez pas le prochain numéro... Sinon, vous êtes toujours des lectrices et des lecteurs formidables et c'est très embêtant. Parce qu'on se sent obligés de faire notre maximum pour être à la hauteur. Remarquez, si vous continuez à nous envoyer des tas de créations pour le CD et plein de courriers, on aura de moins en moins de travail. D'avance, merci !

Dans votre numéro 4 de mai 1995, vous faites en pages 122 à 125 une intéressante analyse des différents écrans 17 pouces sur le marché, et vous mentionnez, dans votre comparatif, qu'en fait aucun écran ne mesure réellement 43,18 cm (17 x 2,54 cm). Y a-t'il en ce domaine une législation permettant au fabricant de tromper le consommateur, ou est-ce purement et simplement de la publicité mensongère ?
Cette aventure est arrivée à l'un de mes clients qui a commandé chez Escom un écran 17 pouces, qui en fait mesure entre 15 et 16 pouces. Merci d'éclairer ma lanterne à ce sujet.

O.G. Finances – Niort

En fait, il est d'usage que la taille réelle de l'image soit un peu plus petite que la norme standard. Néanmoins, il ne faut pas exagérer et si le consommateur se retrouve avec une image 15 pouces (38,1 cm) son courroux est légitime. À ma connaissance, il n'y a pas de législation sur le sujet. Il faudrait simplement procéder comme pour les téléviseurs pour lesquels la taille réelle est maintenant affichée à la vente. N'oubliez pas votre double décimètre lors de votre prochain achat...



Le WIEA (Association de défense des femmes dans les loisirs interactifs) vient tout juste de se créer aux États-Unis. Destinée à défendre la gente féminine impliquée dans le milieu des jeux vidéos, elle s'attaquera aussi bien aux problèmes des femmes employées au développement qu'à l'image de la femme dans les jeux. Avant, pour avoir des images, il fallait être sage.

Salut ! Votre revue était déjà géniale, mais maintenant, c'est le pied ! Enfin un magazine qui n'est pas rempli de pubs et d'annonces pour des programmes « adultes ». Je vous écrit car j'ai acheté plusieurs trucs, et mes revendeurs sont incapables de résoudre mes gigaproblèmes. Les constructeurs étant Japonais, j'ai peu de chance d'avoir une réponse.
1 - Est-il possible de brancher deux joysticks sans acheter de prise spéciale. Mon revendeur a eu une idée assez saugrenue, il voulait couper des fils !
2 - J'ai acheté une carte pour regarder la télé sur mon PC. C'est génial et les arrêts sur image sont fameux. À part cela, je voudrais capturer des séquences AVI : est-ce possible, et si oui, comment ? Je vois aussi de superbes programmes qui vantent leurs télétextes. Comment puis-je faire pour voir le télétexte sur mon écran ?
P.S. : Le CD-ROM est génial.
P.P.S : Où est le roman-photo ? C'était bien !

Sébastien – Nuelles (Belgique)

1- Oui et non. Ce n'est pas une question de prise, il existe des câbles en Y doubleurs de *joystick*. Il faut savoir si le port jeu de la carte son ou contrôleur gère bien deux manettes et il n'y a guère qu'en essayant qu'on puisse le vérifier. Le plus simple avant de couper des fils ne serait-il pas d'acheter une vraie carte *joystick* à 150 F avec deux prises d'origine ?
2- Tout dépend de la carte, elles ne permettent pas toutes d'effectuer les captures des séquences AVI. Pour le télétexte adresse-toi aux chaînes concernées.
3- Le roman-photo se trouve page 18. Nos héros sont de retour !

On peut désormais se marier sur Internet ! Se rencontrer grâce au Net est déjà d'une effroyable banalité, alors si vous voulez être un parfait cyber-nouveau, vous devrez vous unir dans une cyber-union. Un cyber-pasteur a marié un couple que 2 500 kilomètres séparaient et dont les époux ne s'étaient jamais vus. Le révérend Richard Fry qui en est à son quatrième ImagiNation mariage explique que la distance ne compte pas lorsqu'il s'agit de cyber-sentiments. Bien que ces mariages n'aient aucune valeur légale, le révérend Fry refuse d'unir des personnes mariées dans la vie courante mais ne rejette pas l'idée de polygamie pour les cyber-mariés.

Chers amis de PCFun,
Comme vous le constatez, je n'hésite pas à prendre mon plus beau traitement de texte pour vous dire tout le bien que je pense de votre (notre ?) revue. J'aime la présentation, j'aime le ton, et surtout, j'y ai trouvé beaucoup de choses passionnantes.
Je citerais par exemple Dream On 3D, que j'ai découvert et fait découvrir à des amis, et dont j'attends la suite avec impatience. Comment ne pas citer non plus un des CD que j'ai adorés, je ne sais plus lequel (d'ailleurs, ils sont tous bons), et qui constitue une véritable mine de sons et de musiques en .MID et .MOD, d'images de toutes sortes et de vidéos de l'espace. Une merveille. Je me suis également passionné pour les stéréogrammes et apparemment, je ne suis pas le seul. Je dois dire à ce propos que j'en demande encore, que je suis encore sur ma faim, car j'aimerais pouvoir comprendre comment on crée de telles images, découvrir les algorithmes qui conduisent à ces résultats époustouflants. Certes, vous avez déjà bien exposé le sujet, mais il reste encore des zones d'ombre avant que l'on soit en mesure de se lancer, par exemple, dans la création d'un tel logiciel (...). N'hésitez pas à approfondir au maximum les sujets abordés, ne faites pas comme beaucoup d'autres magazines (car justement, vous êtes différents !), qui bavardent à propos de tout sans rien nous apprendre, tant les articles sont superficiels. Et puisque par ailleurs, vous publiez des logiciels envoyés par vos lecteurs, je me suis permis de vous joindre une disquette sur laquelle vous trouverez un jeu que vous accepterez peut-être de faire paraître sur le CD accompagnant un prochain numéro. Il s'agit d'un jeu inspiré d'une des énigmes de The Seventh Guest, réalisé en Visual Basic, et donc destiné à tourner sous Windows (...).

Gérard – Reims

Ça c'est du lecteur ! Ta lettre nous a été droit au cœur, et on ne sait jamais, si un annonceur la lisait par hasard, ça ne pourrait pas nous faire de mal. Merci pour tout. Apparemment nous marchons ensemble, sur la même route et en regardant dans la même direction. T'es quoi comme signe ?

J'ai rarement vu un fanzine qui parle réellement de son CD-ROM au lieu de l'afficher comme piège à c... ! Maquette agréable, objectivité, humour, convivialité, utilité... Que dire qui n'ait déjà été dit par d'autres ? N'attrapez pas la grosse tête pour autant ! Les lecteurs aiment les équipes dynamiques et fraîches...

Gabriel – St Gilles-Croix-de-Vie

Ne t'inquiète pas, nous utilisons Rexarta après nos cours d'aérobic ainsi nous sommes fraîches plus longtemps tout en restant jeunes et dynamiques. Sinon, tu sais ce que c'est, passé trente-cinq ans tu trouves plus à te caser !

Les Russes auraient détecté un nouveau virus qui porterait le doux nom de « Chiffre du monstre 666 ». Grâce aux fractales, « 666 » ferait apparaître une forme géométrique aléatoire composée de seize millions de couleurs qui pourrait hypnotiser celui qui la regarderait à l'écran et même le tuer en provoquant une hémorragie cérébrale. Rassurez-vous, d'après les médecins, seulement 0,005 % de la population présentent une disposition à ces phénomènes. Après l'épilepsie, la mort ! Où s'arrêteront-ils ?

Je suis un de vos nouveaux lecteurs passionnés. Comme j'ai été très sympathique de remplir votre petite enquête, peut-être pourriez-vous m'envoyer un petit quelque chose en échange (comme un CD-ROM rempli de sharewares et de freewares ou d'images et des sons). Je vous en remercie d'avance. Merci beaucoup !

Julien – BETHENY

Mais de rien, très sympathique Julien. Tu trouveras ton CD chez ton libraire, et on t'a vraiment gâté ! Cent *sharewares*, des images, des musiques PLUS une interface géniale faite par Stéph « Génie » Lavoisard en personne. Tout ça rien que pour toi. Néanmoins, je suis sûr que tu comprendras qu'on en ait tiré quelques-uns en plus, que ton CD est accompagné du magazine et qu'il est vendu 35 F.

Le Club d'Investissement Media, qui regroupe la CEE, l'INA, Canal +, France 2/3, Philips, etc., a lancé une bourse à l'emploi et aux stages sur Internet. Pour la contacter : http ://www.club-media.fr/CP/ClubMedia. Cette offre concerne les professionnels et les étudiants qui cherchent des emplois dans le domaine de l'interactivité, du multimédia et des techniques numériques et informatiques (images 2D et 3D). Les offres peuvent être envoyées par fax au (1) 49 83 26 26 (en France).

Un CD-ROM sur Hitler et son entourage sera bientôt disponible en France. Il regroupe un ensemble de textes, de vidéos et de photos sur, notamment les tous derniers jours du régime nazi. On y trouve les interrogatoires des derniers proches de Hitler qui relatent ses dernières heures dans le bunker de Berlin. La plupart de ces documents sont inédits, et pour cause, puisqu'ils proviennent des archives du KGB. Le CD est édité par une société moscovite et le prix sera sans doute assez élevé puisqu'il est déjà disponible en Allemagne pour environ 900 F.

Forum

Je t'écris pour te faire part de quelques broutilles toi, ô PCFuN *, ô journal magnifique ; je pense d'ailleurs créer une secte des adorateurs de* PCFuN *avec sacrifices humains (ceux qui ne te lisent pas), lavages de cerveaux, etc. Primo, c'est quoi N.D.L.R.? Secundo, je trouve que le NDLReur a souvent des remarques très pertinentes et d'un humour anglais irrésistible. Tertio, je joins à mon envoi un gestionnaire de notes pour les professeurs...*

Jean-Paul – Pau

Malheureusement, ton soft refuse obstinément de tourner chez nous. Tu as un zéro pointé en attendant de nous en faire parvenir une nouvelle version. N.D.L.R. veut dire Note de la Rédaction et les deux principaux coupables sont David, le secrétaire de rédaction qui est obligé de lire tous nos textes, Dieu lui vienne en aide (N.D.L.R. :Il vous en prie), et votre serviteur (Laurent) qui déteste qu'on lui dise qu'il pourrait avoir un quelconque point commun, même minime, avec un Anglais. Compris ?

Le réseau câblé permettra bientôt d'accéder à une bibliothèque de jeu vidéo grâce à un nouveau Visiopass. L'abonnement mensuel à Gamenet sera de 90 F (en plus des 149 F du Visiopass) et donnera droit à des téléchargements illimités pendant cette période. Ce nouveau service est expérimenté par cinq cents personnes en Ile-de-France et limité pour le moment aux possesseurs de PC. Psygnosis, Infogrames et Microïds se sont déjà associés au projet. Pour plus de détails, tapez 3615 TV CÂBLE, rubrique EXP sur votre Minitel. Si vous êtes câblé et que vous avez le Minitel !

Je voudrais avoir un conseil : je possède un Intel 486 SX 33 et je vais acheter un CPU 486 DX-4 100 MHz, est-ce que ma carte mère peut supporter ce changement.

Azer – Tunis

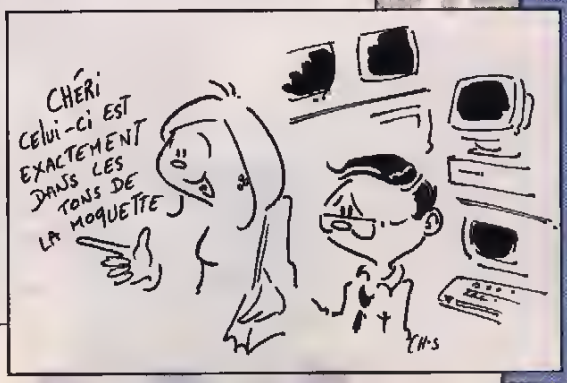
À moins que ta carte mère ne soit très récente, tu ne peux pas mettre un DX-4 100. Le 486 DX 33 fonctionne en 5 volts et le 100 en 3,3 volts, donc si ta carte mère n'est pas commutable, il ne reste qu'une seule solution : l'achat d'un Overdrive chez Intel qui intègre un transformateur. Attention, il existe deux modèles en fonction du brochage et ça ne fonctionne pas toujours, donc vérifie bien avant.

Un logiciel qui permet de disséquer les mamelles d'une truie sur Mac, The Fetal Pig, s'est vendu à plus de mille exemplaires aux écoles américaines et à des producteurs de porcs. C'est maintenant au tour des grenouilles et des vers de terre de faire l'objet de développements de la part de Venture Educational Systems. La dissection virtuelle a été accueillie avec soulagement par les porcs du monde entier qui attendent avec impatience son adaptation sur PC.

J'ai enfin trouvé le mag. des copains. Sérieux dans son fond, sympa et avec une dose d'humour juste ce qu'il faut dans la forme. C'est génial, tous les mois ma femme a ses règles et moi j'ai la mienne : courir chez mon libraire pour me procurer votre magazine. Mon fils va avoir deux ans dans quelque jours et il écrit sur tout ce qu'il trouve mais même si je laisse PCFuN *à sa portée, il se refuse à écrire dedans. Croyez-vous qu'à son âge il sache déjà reconnaître et respecter le vrai travail de pro, ou pensez-vous qu'il ait peur des conséquences d'un tel sacrilège ?*

Didier – Bruxelles

Cher Didier, merci de nous écrire à propos de ta femme à qui nous transmettons nos amitiés et que nous félicitons d'avoir un mari aussi délicat (N.D.L.R. : C'est rien de l'dire !). Quant à la réaction de ton fils, elle est tout à fait normale. Chaque numéro de PCFuN est, à notre demande, envoûté spécialement par un marabout afin que personne, jamais, ne puisse écrire dessus. Un autre sort a été jeté sur le numéro que vous avez en main : chaque lecteur lira ce courrier comme tu le fait en ce moment !

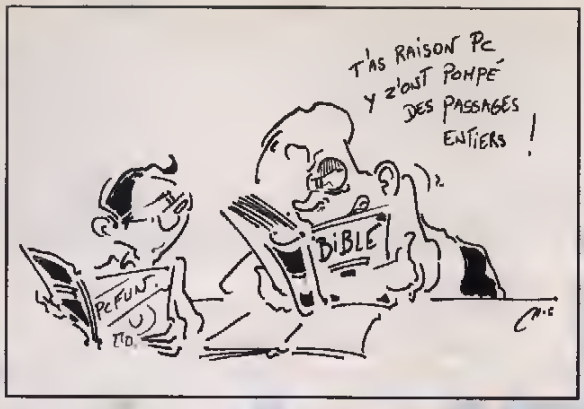


Un CD-ROM consacre au harcelement sexuel sur le lieu de travail vient de sortir aux États-Unis. Il a pour but la prévention et vise à économiser aux sociétés une diminution de la productivité. Des vidéos MPEG permettent de reconnaître et de réagir à un harcèlement sexuel, les protagonistes étant guidés à travers un programme éducatif qui les contraint à réagir à des situations types. Un quiz permet une évaluation finale de ses capacités. Pour ceux qui sont pas sûrs...

La mère d'Amanda, 12 ans, avait tout prévu pour élever sa fille loin des perversions. La télé était distillée avec prudence et les films que Amanda allait voir au cinéma étaient triés sur le volet. Mais la mère n'avait pas pensé que le danger puisse venir du PC. Équipé d'un modem, sa fille reçu par e-mail une lettre envoyée par un homme de 41 ans. Elle lui décrivait en détail les attouchements sexuels qu'il voulait lui prodiguer en se faisant passer pour un ado. Tout ça à cause d'un serveur pour teen-agers qui permet de s'échanger des petits secrets. Il suffit d'y laisser ses coordonnées téléphonique. Ce qu'Amanda avait fait...

Merci pour le dernier PCFUN *, car c'est toujours avec plaisir que je reçois ces quelques pages d'anthologie, ces feuillets directement issus du grand livre du savoir, bref, cet extrait de notre Bible à nous tous, obsédés du clavier et possédés de l'écran.*
Voici quelques questions qui trottent dans ma tête :
1 - Dans PCFUN *4, une rubrique Virez-les (les commandes en trop dans les fichiers AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS) ne parle pas de la ligne « DEVICE = C:\WINDOWS\IFSHLP.SYS » de mon CONFIG.SYS. Elle fut ajoutée par Windows lors de son installation. KESKON-EN-A-À-PÉTER ?*
2 - L'article sur Internet ne cause pas des List servers. Je suis abonné à certains et j'aimerai connaître toutes (ou presque) celles existantes. N'étant pas un grand virtuose du Net, et n'ayant que peu d'accès, il ne m'est pas possible de me balader de site en site pour investiguer. Si une liste de List servers existe, pouvez-vous me le dire ?
3 - Passionné de wargames et de jeux de simulation, j'ai beaucoup de mal à trouver des jeux dans les boutiques spécialisées because à Toulouse, il faut d'abord trouver les rares boutiques spécialisées pour enfin s'entendre répondre que « tous les produits disponibles sont en rayon » (preuve qu'à Toulouse, tout n'est pas rose). Peut-on contacter SSI pour obtenir leur catalogue ? Existe-t-il un moyen de commander par correspondance ?
4 - Plus personnellement, je me suis passionné pour la composition de musiques au format MOD. Je me suis développé mon player de MOD, et je commence à composer avec Modedit. C'est assez fastidieux. La plupart des MOD que je trouve sur les CD sont produits à l'aide de Protracker, Screamtracker et Fast Tracker. Où puis-je les trouver ? Si ils sont distribuables, n'hésitez pas à les mettre sur un prochain CD !

Jean-Philippe – Toulouse



1- Windows utilise IFSHLP.SYS pour l'accès fichier 32 bits. Il vaut mieux le laisser.
2- Essaie le site : Publicly Mailing Lists
http://WWW.neosoft.com/internet/paml/
3- SSI est distribué par Mindscape France au 99 79 66 48. Pour l'achat par correspondance, regarde les pubs.
4- On prépare un studio musical avec les meilleurs *soundtracker* et leurs utilitaires et même un Suivez le guide qui expliquera tout.

Ah ! si j'avais découvert PCFUN *avant ! Car j'ai fait une ÉNORME boulette !*
Commençons par le commencement. J'ai acheté un PS 486 SX 33 d'occasion il y a deux mois. Vous savez ce que c'est, la curiosité pousse parfois à aller inspecter tous les recoins d'un nouveau joujou... Bref, j'ai commis l'erreur fatale d'effacer des fichiers essentiels au fonctionnement de Windows. Ne sachant pas quoi faire, et l'erreur n'étant pas assez grande, j'ai décidé de tout effacer. La totale, quoi !
Heureusement, j'ai pu réinstaller tous mes programmes, mais depuis, mon PC refuse de fonctionner en 256 couleurs, alors qu'il le faisait avant. Vous êtes mon seul espoir ! Dites-moi ce que je dois faire et je vous promet que plus jamais je ne toucherai à un fichier Windows sans avoir lu bien attentivement les conseils judicieux du dernier PCFUN *!*

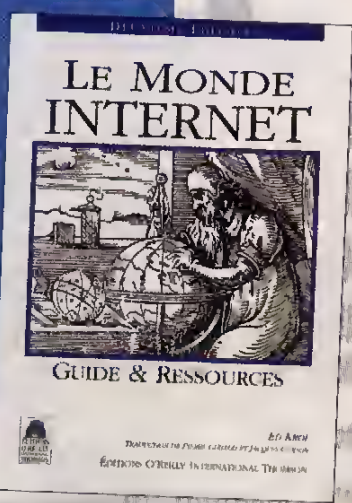
Isabelle – Argelès-sur-mer

En principe le Suivez le guide (Les problèmes d'affichage, p. 108) de ce numéro, justement consacré à l'affichage, devrait répondre à ta question (Ah, comme le hasard fait bien les choses). En deux mot, il te faut retrouver la disquette livrée avec ta carte graphique. Elle te permettra de passer à nouveau Windows en SVGA.

Vous avez toujours voulu savoir ce que ressent un chien sans jamais avoir osé le demander. Heureusement, Voyager a pensé à vous et vous propose son simulateur de chien sur CD-ROM. Grâce à Paws, vous allez enfin pouvoir vous gratter avec votre patte arrière, profiter de votre odorat (un chien flaire 20 000 odeurs à la fois) pour fouiller dans les poubelles, enterrer vos os, chasser les chats, etc. Plus urbain que Wolf, le simulateur de loup...

En 1992 il y avait, d'après InfoTec Opia Seventh Edition, 5 millions de lecteurs de CD-ROM dans le monde. En 1994, il y en avait déjà 27 millions mais d'après BIS Strategic Decision il y en aura 12 millions de plus fin 95 et 30 millions encore en plus en l'an 2000. Donc, si mes calculs sont bons, il y aura 60 millions de lecteurs de CD-ROM en l'an 2000! Oui, je sais, mais il me fallait une dernière news. Désolé.

The All Internet que nous vous avons présenté de façon très élogieuse dans notre dossier Internet du n°4 existe depuis longtemps en français. Il s'appelle Le Monde Internet, Guide & Ressources et il est édité par les Éditions O'Reilly International Thomson. C'est plus pratique pour ceux qui ne maîtrisent pas correctement la langue dont on dit qu'elle est celle de Shakespeare qui ne serait pas l'auteur de ses pièces selon certains. Nous, ce qu'on en dit...



Forum Internet

Nos adresses :
Stéphane Lavoisard : **slav@pressimage.fr**
Laurent Guerder : **lguerder@pcfun.pressimage.fr**
Stéphane Kauffmann : **skauff@pcfun.pressimage.fr**

Le dernier PCFUN *était vraiment mieux que les précédents. La maquette s'améliore, y a moins de blancs dans les pages... enfin bref, ça progresse ! Ça devient plus pro sur la forme tout en gardant ce ton sympa sur le fond.*
J'ai devant moi l'affaire du mois. Un PC 486 DX4 100 VLB avec : 4 Mo de RAM, 540 Mo de disque dur, un écran SVGA et une souris, les dernières versions de DOS et Windows, une garantie de 2 ans... et le tout pour 6 123 F ! Pas mal non ? Hum, bon, le seul petit problème, c'est que le magasin qui vend ça se trouve en Turquie. Mais bon, c'est pas cher quand même, hein ?
Tiens, à propos de Turquie, j'en viens. Je connais là-bas une boutique qui vend des jeux pirates en toute légalité (enfin, c'est le boss qui me l'a dit...), je vous l'avais expliqué une fois à la radio. Bon. Eh bien, ils ont fait très fort ! En feuilletant leur liste à la recherche d'une nouveauté (pas pour acheter, bien sûr, juste pour voir...), je tombe sur les versions disquettes, copiées de... Magic Carpet, LBA, et Under a Killing Moon!! Respectivement : onze, cinq, et neuf disquettes HD. Bien sûr, je me jette sur l'occasion et achète LBA, parce que je suis allergique aux jeux de plus de dix disquettes. Je l'achète bien sûr, par pur curiosité, et me sentant l'âme d'un journaliste d'investigation ; rien à voir avec l'envie ou le profit personnel. De retour à Paris, j'installe fébrilement le soft sur mon PC. Il me prend 14 Mo. Super ! Je le lance, assiste à l'intro, puis commence à jouer. Le pied !! Puis au bout d'une demi-heure de jeu, pour sortir de la forêt... retour au DOS. Plantage ? Que nenni, puisque mon PC affiche en blanc sur noir : «Thank you for playing LBA preview version». AAAAAAAAAhhhhhhhh ! Putain ! Sodomisé par les Turcs !
Heureusement que les jeux ne coûtent que le prix des disquettes (vierges), sinon ça m'aurait fait mal. Moralité, avoir un lecteur CD-ROM et ne pas faire confiance à ce «!$%&&#^»» de vendeur turc !
À bon entendeur...

*Joseph, envoyé spécial à Izmir, Turquie, pour CNN-Micro-ondes-*PCFUN *-international.*

Tout d'abord, je voudrais vous féliciter pour votre revue. Elle se démarque d'autres périodiques par des petits détails tels que : présentation du CD en introduction, originalité des articles, etc.
Ah, oui, j'avais quand même une question. Je joue actuellement aux jeux avec une SB Pro et, c'est connu, la musique n'est pas très bien rendue par le chip FM. J'hésite entre l'achat d'une AWE 32 et une Gus Max. Elles ont toutes les deux leurs avantages et leurs défauts. Est-il vrai que l'AWE a besoin de charger des tonnes de drivers pour les jeux ? J'ai aussi entendu parler de problèmes de fiabilité pour l'AWE. Est-ce que la Gravis est suffisamment reconnue par les jeux ? Ensuite, je voudrais signaler à tous les lecteurs qu'il est possible d'envoyer du e-mail sans s'abonner à Internet. Ce message a été envoyé via le réseau Fidonet. Je me suis connecté simplement à mon BBS favori, et tout ça pour le prix d'une communication !

Olivier

Quelque soit ma réponse, je vais me fâcher avec une des deux communautés carte-sonorienne. Tant pis, allons-y. Oui, il est vrai que le Sound Blaster AWE nécessite un *driver* qui occupe de la place mémoire. Ceci dit, certains jeux la reconnaissent maintenant directement. Je n'ai pas entendu parler de problèmes de compatibilité. Quant à la Gravis Ultrasound, c'est une excellente carte pas chère mais qui posent problème à certains jeux (voilà, j'ai un contrat sur moi). En fait pour jouer, et uniquement dans cette optique, une SB 16 pour la compatibilité 16 bits en *digits* et une carte fille comme la Korg ou mieux encore la Rio me semble le plus adéquat.

Voilà la situation :
Samedi 14 h 00. Je me rends chez mon revendeur micro. Il s'en suit un dialogue épique dont voici un extrait :
Client : «Bonjour monsieur le revendeur micro.»
Revendeur : «Bonjour monsieur le client.»
Client : «Je venais pour connaître le prix du magnifique lecteur quadruple vitesse que vous exhibez dans votre vitrine...»
Revendeur : «Certes, 1 490 F.»
Client : «Et si j'en prends plusieurs on peut discuter ?»
Revendeur : «Oui oui, mais si j'étais vous j'attendrais le mois de juin.»
Client : «Quid ? Pourquoi ? Le lecteur centuple vitesse lanceur de ball-trap sortirait-il en version de luxe ?»

Revendeur : « Que nenni, être non-pensant. Je reviens de l'IT Forum ou un revendeur Panasonic m'a annoncé la sortie d'un lecteur de CD-ROM quadruple vitesse capable D'ENREGISTREMENTS MULTIPLES et même pas cher. »
Après ça, c'est le trou noir... Je me souviens avoir erré une bonne heure en bavant et en criant « y a bon Panasonic ». Curieux ça, un vendeur qui préfère que tu attendes. Il ne fera pas fortune dans l'informatique... Panasonic laisse entendre qu'un tel lecteur existe déjà, mais en double vitesse. Nous n'avons aucune info sur sa date de diffusion ni sur son prix prévu. Y a bon info !

Tout d'abord un grand bravo pour PCFUN *, un CD-ROM comprenant de nombreux sharewares et démos. Bravo également à Stéphane Pépin qui jongle avec les BPM, les infrabasses et l'over speed sur le CD-ROM du mois de mai ; on en redemande encore et encore.*
Pourquoi ne pas faire une rubrique spéciale sur les fichiers .MOD, .S3M, comment sont-ils créés, quels sont les champs de ces fichiers, comment sauvegarder un instrument, etc. ?
Quelques adresses Internet FTP utiles :
archive.epas.utoronto.ca (alias klingon.epas.utoronto.ca) : Université de Toronto (Canada) ou les mordus de la Gravis Ultra Sound pourront y trouver des fichiers .FAQ , des drivers et petits utilitaires.
american.megatrends.com : U.S.A., utilitaires pour cartes mères (EISA , PCMCIA , VLB , bus PCI...
debra.dbgt.doc.ca : fichiers sons et utilitaires de décompression et de transtypage (Canada).
atlantis.utmb.edu : Université du Texas (U.S.A.), heure locale = heure de Paris. Fichiers .FAQ sur les virus pour savoir comment ils se propagent, comment se protéger et une liste de tous les virus références à ce jour.
darwin.cc.nd.edu : Fichiers comiques et archives Soviétiques (USA).

Jean-Sylvain

Merci pour tes remarques et tes adresses ! L'article sur les fichiers .MOD est une excellente idée qui sera sûrement prochainement concrétisée.

Bravo pour votre dossier sur Internet, il permet d'avoir un plus grand nombre d'adresses à essayer, déjà que je passe mon temps sur le Net, maintenant, je vais y laisser ma santé. J'essaye depuis l'article sur la démo française Project Angel de la trouver. Déjà je pensais qu'elle se trouverait sur le CD-ROM. Mais malheureusement elle ne se trouvait ni sur le CD 3 ni sur le 4 alors qu'une réponse dans le courrier me laissait penser le contraire. De plus la démo classe 2e à la partie 94 s'y trouve deux mois consécutifs. C'est un SCANDALE !!! J'ai donc couru sur Internet mais rien. J'ai essayé ftp.mpoli.fi, mais il est toujours plein donc je n'y suis pas rentré. Autre tentative : ftp.luth.se /pub/msdos/demos qui me semblait être un HQ mondial de la démo mais là encore je revint bredouille. C'est donc avec humilité que je me tourne vers toi, mon maître, j'implore ta patience, ta clémence pour ma requête : Où puis-je la trouver ?

Pascal

Tu la trouveras sur le CD qui accompagne le magazine.

Vous avez enfin enlevé l'option autodestruction du magazine (reliure à agrafes). Pas mal d'articles sur des progs... estampilles « sur le cdrom de pcfoune », ne s'y trouvent pas. T. Falcoz alias « WaWcCkyIII », ça me dis quelque chose, c'est pas un transfuge de GEN 4 ou de l'ex-Tilt? Au fait si il veux me parler qu'il m'« e-maile » (« est-ce kil a un adr. email ? »). Superbe les animations de 3D S 4. Qu'est ce qu'il y a de nouveaux dans cette version par rapport à la 3? (vous devriez faire un article sur 3D S 4). Pour les réponses du Forum internet, la personne qui répond devrait signer à la fin.

Sacha

Bon allez, on l'avoue : nous ne sommes pas parfaits (ça fait mal). Les délais de fabrications du CD, les programmes qui une fois le CD pressé ne merchent pas... mais nous essayons d'améliorer tout cela chaque mois. On essaie de remettre les « oublis » sur le CD suivant. T. Falcoz sévit effectivement chez GEN 4 mais vu son genre de jeux, je doute qu'il utilise une e-mail. Ils font des modems pour les consoles ?
3D Studio 4, vaste problème. Stéphane « Cracker » Belin rêve de réaliser un Hors série de 5 000 pages sur le sujet... Plus sérieusement le prix du logiciel nous freine quelque peu.
Les réponses dans le Forum engagent l'ensemble de la rédaction y compris le maquettiste qui ajoute d'ailleurs toutes les fourberies et autres remarques désagréables. D'après lui PCFUN doit être un journal cool et couillu, mais surtout couillu !

Avant toute chose, je tiens à vous remercier pour votre magazine qui est de mieux en mieux à part quelques détails. Dans votre article Internet vous avez oublié un outil très intéressant (que j'utilise beaucoup) qui s'appelle IRC. Il permet, à travers des serveurs et des channels, de discuter en temps réel avec des dizaines de personnes du monde entier (il ressemble au talk utilisé pour deux personnes, mais en mille fois plus puissant). Alors faites-le connaître à vos lecteurs...
Sinon voici quelques adresses intéressantes :

- **http ://www.urec.fr**
  Carte des serveurs Web de France.
- **http ://www.univ-mulhouse.fr**
  Mon université (en construction...).
- **http ://ch.undernet.org :8000/~rode/irc.html** Web du IRC.
- **http ://www.nellis.uf.mil**
  Aircraft gallery.
- **http ://www.rz.tu-clausthal.de**
- **http ://www.c3.lan1.gov/~cjhamil/Solarsystem**
- **ftp : oak.oakland.edu /pub/msdos** Simtel.
- **ftp.luth.se /pub/msdos/demos**
  Des tonnes de démos.
- **ftp.uiowell.edu /msdos/Games/Demos**
  MS-DOS Games Demos.
- **ftp.brad.ac.uk /misc/mods**
  Des .MODS de l'Amiga pour les musiciens !

Laurent

Mettre une souris dans son moteur

C'EST terrible. Je viens d'essayer de refaire un tour de *Vroom* à la souris. Ce petit jeu là n'est pas nouveau, et les puristes de la simulation de F1 le dénient. Moi, quand je lance un jeu de bagnole, j'ai pas l'intention de repasser mon permis. J'ai eu suffisamment de mal à réussir la conduite au cinquième essai. Ce qui me plaît, ce n'est pas d'apprendre à piloter, c'est de traquer la sensation de vitesse et de doubler plein de voitures, comme ça, peinard. Pour ça Vroom, c'est nickel-chrome. Mais comme je suis un peu aventurier, juste ce qu'il faut pour pas ennuyer les filles (ma femme et ma chérubine), je me suis dit, « vas-y Vince, tente l'option souris ». Mais rien à faire, à chaque fois que je lance Vroom option souris, j'ai plus l'impression de passer la tondeuse sur les bas côtés qu'autre chose.

Pourtant, j'avais bien compris le principe du jeu au clavier, plus d'une fois j'avais fait le tour du salon version *Saga Africa* pour manifester mon incontestable triomphe sur les autres concurrents managés par mon PC. À la souris, impossible de finir le premier tour quand les autres avaient déjà été prendre leur douche quelque part dans les vestiaires de la RAM. Alors, peut-être que ça venait de la souris. Cette interface qui vous met dans le coup en cinq minutes est présentée comme le *nec plus ultra* de la convivialité, propre à rendre naturelle la communication entre l'homme et la machine. On vous parle même de système intuitif, c'est-à-dire que vous saisissez la vérité du système sans raisonnement. IL N'EN EST RIEN. Il faut que notre cerveau contrôle en temps réel une transposition spatiale d'un mouvement effectif dans un plan horizontal (sur le tapis de souris) avec sa représentation d'amplitude analogue sur un plan vertical (à l'écran). Ainsi notre main survole l'écran qui n'est dès lors plus qu'une surface plane sans obstacle, soit un espace bidimensionnel.

J'agis sur une représentation d'un monde à plat où comme sur mon bureau tout y est visible sauf la facture de France Telecom cachée sous mon loyer en retard.

On se retrouve ainsi avec une main virtuelle dont les boutons sont comme deux doigts d'une phalange chacun. On n'utilise généralement qu'un bouton à la fois ayant quatre états : nul, clic, clic-clic et clic maintenu. Avec cette petite main je vais pouvoir agir dans mon environnement graphique pour attraper, tenir, déplacer, activer, enlever les objets qui s'y trouvent. La souris n'est pas un vrai système intuitif. Elle nécessite un apprentissage d'une telle logique de l'évidence qu'il se fait généralement par essai-erreur.

Lors de la conception d'une application il est impératif de se demander si l'action qu'on confie à la souris est compatible avec un geste manuel. Je reviens à Vroom, si ça ne marche pas à la souris, c'est que l'on confie à une seule main, la direction et la vitesse du véhicule. C'est comme si vous aviez un vélo où une seule poignée servirait de guidon et de pédalier. J'ai essayé en mobylette, je me suis foutu en l'air ! (N.D.L.R. : laisse tomber les véhicules !).

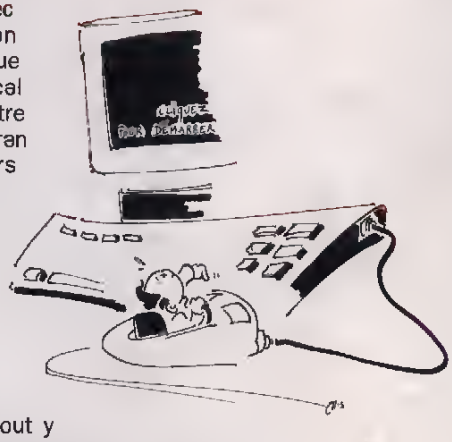
Pour terminer, je crois que malgré les petits avatars que nous rencontrons avec elles, les souris ont le mérite de réhabiliter un savoir-faire manuel. On peut se laisser aller à rêver à une haute technologie qui réconcilie compétence intellectuelle avec habileté. On aura peut-être demain des artisans-compagnons tailleurs d'octets.

Enfin, la meilleur façon d'apprivoiser les souris, c'est de jouer avec. Alors pour guérir les ordinaphobes, je lance un appel à la création à partir des deux thèmes suivant :

Pour les petits : Cache-cache. Dans un décor bucolique, des papillons, des lapins, des grenouilles et autres bestioles se cachent dans les fourrés, d'un clic on les fait sortir et s'animer.

Pour les adultes : Caresses (versions lectrices et lecteurs). Faites preuve de finesse et d'humour, et laissez la *boss-key*[1] active. Certains de nos lecteurs n'ont pas encore eu le loisirs d'émanciper un chef de services qui voit des virus partout. Amusez-nous bien et à plus...

Vincent Mabillot



1 Boss-Key : *Touche (généralement F5) qui rend le jeu ou le programme invisible tant qu'un indésirable menace de passer la tête au-dessus de votre épaule. Puis F5 et on reprend où on en était, gna-gna-gna...*

Délit d'initié.

RÉF. 1352
PRIX 295 FF
CD-ROM INCLUS

Voici une mine de secrets enfin autorisés. PC Interdit regroupe le savoir des professionnels sur les techniques de la programmation système au moyen de l'Assembleur et du Pascal (programmation du timer, protection efficace de vos applications, programmation des cartes son...). Vous y découvrirez, par exemple, les trucs et astuces qui permettent de modifier les limitations des jeux (nombre de vies, meilleurs scores...). Vous apprendrez à programmer les cartes VGA afin de créer des représentations graphiques dotées d'impressionnants effets... Conseillé aux programmeurs ambitieux ainsi qu'à tout utilisateur, PC Interdit vous souhaite la bienvenue dans le monde très fermé des crackers !

La connaissance provenant du monde des crackers. Tout pour modifier les limitations des jeux. La programmation de graphismes et de sons en Assembleur et en Pascal. La programmation des cartes son (SoundBlaster™ et Gravis Ultrasound). CD-ROM avec de nombreuses démos, les exemples et les listings des programmes du livre, une série d'utilitaires très pratiques, de nombreux shareware (éditeurs de sons, programmes de graphisme ...) et un jeu pour s'essayer au patcher.

MICRO APPLICATION

BON DE COMMANDE

à envoyer à Micro Application - 58, rue du Fbg Poissonnière, 75010 Paris
Tél (1) 47 70 32 44 - Fax . (1) 42 46 03 02 Magasin 13 rue Sainte-Cécile, 75009 Paris
Du lundi au jeudi de 9h à 13h et de 14h à 18h et vendredi de 9h à 13h et de 14h à 17h

Oui, je désire recevoir PC INTERDIT dans les plus brefs délais.
Ci-joint mon règlement de 295 F + frais d'envoi (20 F envoi normal - 40 F recommandé - Frais de port France Métropolitaine uniquement)

Je choisis de régler par : ☐ Mandat-lettre ☐ Chèque à l'ordre de Micro Application

☐ Carte bleue n° _____

N° tél _____ date d'expiration _____

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____

Ville _____

Signature obligatoire

36-15 MICROAPP

PCF 07 95

L'INVASION DU JEU SHAREWARE

DEPUIS 1990, le shareware a inondé progressivement le marché du jeu. En court-cicuitant les systèmes de distribution traditionnels, il a permis à chacun de « voir avant d'acheter » et a même créé un nouveau genre dans les journaux spécialisés, les jeux « à la Doom », « doomien » ou « doomesque ». Il est désormais incontournable et chaque nouvelle annonce d'un éditeur comme ID ou Apogee est accueillie avec un intérêt renouvelé par une cohorte de passionnés. De plus libéré des contraintes imposées par les éditeurs traditionnels dont les produits nécessitent des équipes toujours plus nombreuses et des outils de développement toujours plus onéreux, il permet à des créateurs isolés de perpétuer la tradition de création et de bidouille informatique que connaissait le milieu de la micro à ses débuts. Du ZX 81 au Pentium, le shareware réconcilie les générations.

Dossier réalisé par Stéphane Belin et David Choquet.

GENERATION SHAREWARE

De Wolfenstein à Terminal Velocity, la progression des sharewares a suivi celle des ventes de PC, des BBS, du Net, et des vendeurs spécialisés. Le shareware s'est installé douillettement sur nos disques durs, mais comment cela a-t-il pu se produire ? Ne sommes-nous pas tous complices ?

AU commencement naquit *Wolfenstein 3D*, Le premier grand *shareware*. Un jeu qui inquiéta, voire ridiculisa, bien des concepteurs de *softs* commerciaux. Wolf. 3D déferla sur les écrans des possesseurs de PC, passant de main en main en toute légalité. Nombreux furent ceux qui se moquèrent de l'équipe de ID Software, certains que personne n'irait leur envoyer quelque argent pour avoir la version complète. Ceux-là, aujourd'hui, rient jaune ; surtout que le responsable d'ID s'est acheté, grâce à Wolf. 3D, une Ferrari Testarossa rouge.

Tout joueur PC connaît maintenant Wolfenstein, et ses petits frères, *Doom* et le petit dernier, *Heretic*. ID Software ne fut pas le seul à mettre en marche la machine dévastatrice que s'avéra rapidement être le *shareware*.

D'autres grands noms illuminent les cieux du jeu « à essayer avant d'acheter » : Apogee, Epic Megagames, et, plus récemment, 3D Realms, ainsi que d'autres, moins illustres mais tout aussi méritants, narguant les éditeurs, qui sont bien souvent obligés de suivre le mouvement. Aujourd'hui, les jeux sur PC seraient-ils les mêmes sans le *shareware* ?

UNE MINE D'OR

Bien des jeux du commerce ont pu voir le jour grâce à des *sharewares*, leurs idées et/ou leurs routines. L'exemple le plus probant est *Doom*. Le moteur de ce jeu a été imité, ou mieux encore, acheté par de grands éditeurs, comme LucasArt pour son *Dark Forces*. Attention ! Cela ne veut pas dire que les « clones » de Wolf. 3D et de Doom sont tous des sous-produits. Certains ont ajouté des plus au système d'ID Software : une dimension plus « Aventure » pour *System Shock*, la possibilité de regarder dans tous les sens, de s'accroupir et de sauter pour Dark Forces, et une liberté sur 360 degrés dans les deux plans pour *Descent*, de chez Interplay. Ce dernier logiciel est d'ailleurs sorti en *shareware*.

Vous avez vu ? Même les plus célèbres s'y mettent. Est-ce pour suivre la mode ou y a-t-il autre chose derrière ?

1991 — Wolfenstein 3D est lancé sur les BBS.

1992 — L'équipe de ID Software, alors chez Apogee, sort Commander Keen. Peu après, toujours chez Apogee, arrive Duke Nukem. Le shareware pointe le bout de son nez aux USA.

Le *shareware* peut être financièrement beaucoup plus intéressant pour les développeurs que la vente commerciale. Les *royalties* reversées étant plus conséquentes que celles des éditeurs. Autre raison non-négligeable pour les créateurs de jeux, les réseaux télématiques et autres BBS sur lesquels sont proposés les *sharewares* sont de gigantesques salles de test, où des milliers de joueurs vont pouvoir trouver les bogues du jeu, ainsi que tous ses défauts, les signaler aux développeurs, qui pourront modifier leur programme en conséquence (quand ce n'est pas fait directement par un des joueurs-testeurs). Et puis, qui pourrait se plaindre qu'un jeu plante, s'il ne l'a pas payé ? Surtout que rapidement, il pourra se procurer une version déboguée, toujours sans débourser un *copeck*. Et sans vouloir être méchant, ces *sharewares* bogués le sont souvent moins que certains jeux commerciaux en version-finale-tout-est-bon-on-a-vérifié-on-vous-jure, à 400 balles.

1993 — Doom fait son apparition. Révolution chez les joueurs PC qui, rapidement, ne jurent plus que par le BFG 9000 (l'arme la plus puissante de Doom). Deuxième Testarossa.

UN ESPACE DE LIBERTÉ

Revenons aux raisons de la qualité de certains *sharewares*. Tout d'abord, celle de la programmation. On retrouve parmi les créateurs de *sharewares* des *demo-makers*, qui ont été, et parfois sont encore, les premiers à repousser les limites des performances de l'ordinateur. Leurs routines graphiques et sonores se retrouvent dans leurs jeux, par exemple *Jazz Jack Rabbit* de Epic Megagames. L'influence des démos se retrouve dans les *scrollings* rapides, les animations pointues, les sons et des musiques de qualité.

1994 — Epic Megagames commet Jazz Jackrabbit, un jeu de plates-formes qui concurrence allègrement les jeux du genre sur console.

1994 — Des milliers de niveaux pour Doom, créés par des particuliers circulent sur les BBS, sans parler des éditeurs de niveaux.

L'intérêt des *sharewares* vient de la totale liberté du choix du type de jeu développé par son créateur, sans contrainte de marché. En bref, un jeu fait par des joueurs, qui plaira forcément à d'autres joueurs, même si la qualité technique du jeu n'est pas exemplaire. Son principe séduira bien des accros de programmes que jamais un éditeur ne sortirait. Je prends comme exemple le jeu du type *Tron*, où vous dirigez sur un plateau une moto laissant sur son passage un mur lumineux sur lequel vous devez amener l'adversaire à s'écraser. Des sons ridicules, des graphismes dignes d'un ZX 81, mais alors, quel *fun* ! Je suis resté collé devant pendant des heures !

1995 — ID Software récidive avec Heretic, un Doom médiéval-fantastique.

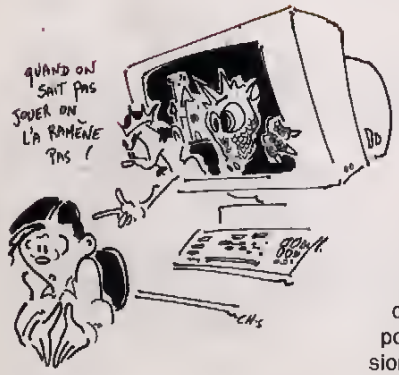
Sans honte, je le clame tout haut : le *shareware* est le vivier des jeux dont la seule raison d'être est de divertir et non pas, comme bien des jeux commerciaux, d'en mettre plein les mirettes, pour un intérêt ludique discutable. N'en déplaise à certains éditeurs. ◆

1995 — 3D Realms lance Terminal Velocity, un Shoot'em-up en 3D hallucinant de beauté et surtout de rapidité.

SHAREWARE CONNECTION

Il faut avant tout faire la distinction entre *shareware* et *freeware*. On entend par *freeware* un programme libre de tous droits que vous pourrez copier et diffuser sans contrainte. Le *shareware* a un fonctionnement différent. La version *shareware* ne constitue en fait qu'une partie du jeu. Dans la plupart des cas, vous n'aurez accès qu'à un certain nombre de niveaux, généralement un tiers du jeu. Parfois, cette version est bridée et ne dispose pas de toutes les options de la version complète. Dans tous les cas, pour disposer de la version complète, dite « enregistrée », vous devrez vous acquitter d'une certaine somme, relativement modique (entre 100 F et 250 F). Cette version, contrairement à la version *shareware*, n'est pas libre de droits et vous ne pourrez pas la diffuser.

Les avantages de ce principe sont multiples. Tout d'abord vous pourrez essayer à loisir le jeu avant de l'acheter et d'autre part les versions enregistrées des jeux *sharewares* restent très bon marché en comparaison des jeux distribués traditionnellement. Il faut savoir toutefois que vous n'aurez ni boîte ni documentation papier. Toutes les informations nécessaires, comme les modalités d'enregistrement et les instructions de jeu sont directement intégrées au programme ou présentées sous la forme de fichiers texte que vous pourrez imprimer. Les versions enregistrées sont elles souvent accompagnées de doc. voire même d'un petit jeu en bonus.



Où se procurer les sharewares ? Les réponses sont multiples. Tout dépend des moyens de communication dont vous disposez et de votre localisation en France.

Si vous avez un modem

Dans ce cas, la réponse se résume en trois lettres : BBS (*Bulletin Board Service*). Ce sont en fait des serveurs auxquels vous aurez accès par modem et grâce auxquels vous pourrez facilement télécharger les dernières nouveautés. La plupart reçoivent régulièrement les derniers jeux. Le principal problème réside dans le fait qu'il vous faut impérativement vous connecter à un BBS se situant dans votre région, sous peine de notes de téléphone plutôt salées ! Vous trouverez une liste relativement exhaustive des BBS français sur le CD-ROM de ce mois, le prix de la communication étant celui d'un appel normal. ACE est actuellement un des plus connus en région parisienne.

À titre d'exemple, imaginons le téléchargement de *Terminal Velocity*, qui tient sur trois disquettes HD. Cela représente environ 4,2 Mo de données. Comptez approximativement cinq minutes de connexion pour 500 Ko à 14 400 Bauds. Le calcul final vous donne un téléchargement à moins de 10 F en local et en pleine journée ! Le coût est absolument imbattable.

Si vous n'avez qu'un Minitel

La solution peut passer par les serveurs 3617. Ces sociétés proposent de vous faire parvenir chez vous les jeux que vous aurez préalablement commandés sur leurs serveurs. Il ne vous en coûtera que le prix de la connexion. Attendez avant de vous précipiter sur votre Minitel ! Sachez tout d'abord que le coût des 3617 est de 5,48 F/min. De plus, deux minutes ne vous suffiront pas pour commander un programme. Reprenons notre exemple. J'ai essayé de commander *Terminal Velocity* à plusieurs sociétés de ce genre.

Sur le 3617 Floppy, on vous bombarde de questions sans aucun rapport avec l'objet de la connexion dans le but avoué de vous faire rester le plus longtemps possible sur le serveur. Quels sont vos centres d'intérêt ? Quelle est la marque de votre micro ? Avez vous un modem ? Etc. De plus, vous devrez commander chacune des disquettes séparément et donc repasser trois fois par le système de classement. Résultat, je n'avais encore rien commandé après treize minutes de connexion ! À éviter...

Le 3617 DHA2 vous oblige à rester connecté six minutes par disquette dégressif. Terminal Velocity vous reviendra donc à à peu près 75 F ! Ce serveur peut s'avérer rentable pour commander des jeux qui tiennent sur une

LE grand succès du shareware, est sans conteste Doom. D'ailleurs, ne parle t-on pas de jeux « à la Doom » ? De Doom-mania ? Quelles sont les raisons d'un tel succès ? Mis à part la qualité du jeu, nombre de paramètres entrent en jeu : la possibilité de jouer à plusieurs, par câble modem, série ou réseau, l'existence d'éditeurs de niveaux, et de milliers d'épisodes supplémentaires, ainsi que la possibilité d'inclure de nouveaux monstres, décors et sons. Grâce à tout cela, Doom est un jeu à la durée de vie quasi-illimitée, qui a fait la fortune de sea créateurs, l'équipe de ID Software. Non-contents du succès de Doom, ils sortiront Doom 2 en version uniquement commerciale, certains de faire un maximum de ventes, ne serait-ce que grâce au prestige acquis par le premier (résultat, une troisième Testarossa, noire). Peu après, arrivera un nouveau shareware du même genre : Heretic, avec bien entendu, tout les ingrédients qui ont fait le succès de ses prédécesseurs. À quand le prochain ? ID Software promet pour fin 1995 la sortie de Quake, qu'ils annoncent comme tout aussi révolutionnaire que Doom. J'en bave d'avance. Le pari sera-t-il tenu ?

Les compilations sur CD-ROM constituent également un des moyens les plus économiques pour se procurer des sharewares. Vous pourrez sans peine trouver des CD regroupant les meilleurs jeux parus durant toute une année pour un prix dépassant à peine les 100 F. Vous trouverez facilement ces compilations chez les grands distributeurs de sharewares mais également sur les serveurs en 3617.

disquette. Dans ce cas, les six minutes de connexion obligatoire ne sont pas excessives. Un des meilleurs « Postware » que j'ai pu essayer est le 3617 Juke box. Il ne m'aura fallu qu'à peu près six minutes pour commander le jeu, soit un investissement d'environ 33 F. C'est très raisonnable.

Si vous n'avez ni l'un ni l'autre

Là, vous avez un problème ! Vous pouvez toujours aller au magasin Surcouf, si vous habitez en région parisienne et que 60 F pour *Heretic* ne vous paraissent pas excessifs. Sinon, vous pouvez opter pour la vente par correspondance (VPC) chez les grands distributeurs de *sharewares*, sachant que ceux-ci ne disposent souvent pas des dernières nouveautés et qu'ils se tournent de plus en plus vers les compilations sur CD-ROM. Le prix des disquettes est souvent élevé.

Quelques adresses utiles :

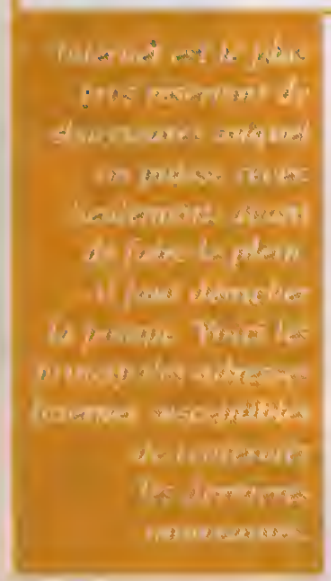
- **DP Tool Club :**
99, rue Parmentier
59650 Villeneuve d'Ascq
Tél. : 20 05 35 66.
- **Pearl Diffusion :**
21, rue Stanislas 68000 Colmar
Tél. : 89 23 58 81.

Une des meilleures solutions consiste à acheter les derniers journaux dédiés au PC avec lesquels on trouve souvent des CD proposant les derniers jeux du moment (N.D.L.R. : On jurerait voir une pub. pour un mag. comme le nôtre...).

Et les versions complètes ?

Se procurer les versions complètes s'avère plus compliqué. La solution la plus économique consiste à s'enregistrer directement auprès des auteurs. Malheureusement, la pratique s'avère assez délicate puisque la plupart des éditeurs de *sharewares* sont Américains. Dans ce cas, vous ne pourrez régler la somme dûe que si vous disposez d'une carte de crédit internationale. De plus, les frais de port pour l'extérieur des États-Unis ne sont pas toujours précisés. Une autre solution consiste à s'adresser à Logitime (Tél. : (1) 60 19 36 13) qui distribue les versions complètes des logiciels d'Apogee et de Epic Megagames. Les prix pratiqués sont malgré tout assez prohibitifs. Comptez 349 F pour *Jazz Jack Rabbit* alors qu'il est vendu 20 £ directement en Angleterre. Et ce n'est qu'un exemple. Les VPCistes déjà cités vendent également certaines versions complètes. ◆

Le Shareware c'est le Net



Il semble bon – afin de ne pas manquer l'éventuelle sortie d'un produit – d'y faire un tour une fois par semaine voire plus si le besoin s'en fait sentir (N.D.L.R. : Ne pas dépasser la dose prescrite !).

Ftp.uwp.edu : Ce site, principalement dédié à la créativité (fichiers MIDI, images, sources, jeux et logiciels) comporte un large répertoire de jeux *sharewares* et *freewares*. Ce site étant très encombré, il existe un miroir sur **ftp.planète.net**.

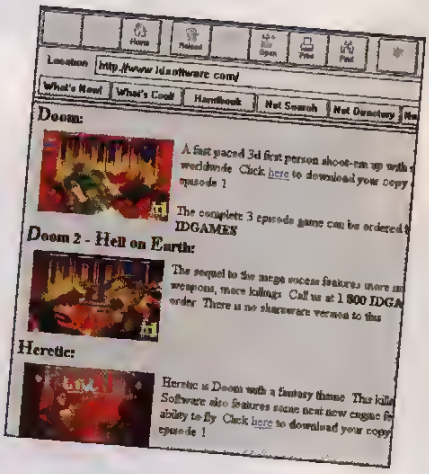
Ftp.uml.edu : Ce site dispose d'une importante rubrique « Jeux ». En outre, il est l'un des « distributeurs agréés » de Epic Megagames, 3D Realms et de Apogee Sofware.

Http ://www.swcbbs.com : Un autre site dédié à la créativité et parrainé par Apogee Software.

Http ://www.synapse.net/~moonlite/welcome.htm : Une petite société qui produit des petits jeux *sharewares* en SVGA. Allez donc y faire un tour, croyez moi cela vaut le détour !

Http ://wcl-rs.bham.ac.uk/GamesDomain/directd/ : Le site indispensable pour tout ce qui tourne autour du jeu *shareware*. Des centaines de liens avec d'autres serveurs y sont effectivement présents. De plus, les produits sont entièrement décrits et classés. Bref le fin du fin.

Http ://shase.doc.ic.ac.uk/SHASE : Plus de 110 000 *sharewares* disponibles sur le Net y sont répertoriés. C'est normal, ça s'appelle Virtual Shareware Library (merci, François Planque).



Poste-Moderne !

Pour l'utilisateur n'ayant pas le temps matériel nécessaire à ce type d'explorations, l'abonnement aux *mailings lists* reste une alternative intéressante. Ce système offre en effet à tout usager le confort et la possibilité de connaître les dates de « distribution » de tous les derniers *sharewares*. Le principe est fort simple : l'utilisateur s'inscrit en envoyant un message à une adresse particulière. Dès lors, il se verra automatiquement informé par *e-mail* des sorties des nouveaux produit. Cette méthode présente de nombreux avantages, en particulier la fin des stupides pertes de temps occasionnées par de contraignantes recherches. Bien entendu, ces *mailings lists* s'appliquent à biens d'autres domaines tel que la distribution de magazines électroniques. Un véritable bonheur, pour le *netsurfer* en quête de *news* fraîches !

Pour vous abonner à la *mailing list* de Apogee Software, envoyez un message à **joe.siegler@swcbbs.com** en apposant la mention « *Mailing list* » à la rubrique « *Subject* » (objet du message en français). Epic possède également sa propre *mailing list*. Pour vous y abonner, il convient d'écrire à **70007.1631@compuserve.com** en inscrivant « *Add me to your list !* » dans la rubrique « *Subject* ». ◆

David Lichentin

Un couple déchiré !

Avec Katia et Fred

Grâce au talent de compositeur de Fred, le couple coulait des jours heureux.

Mais un jour Fred découvre *Doom*...

Laisse-moi tranquille !

Compose-moi un morceau

Fred passe ses journées sur Doom, délaissant Katia.

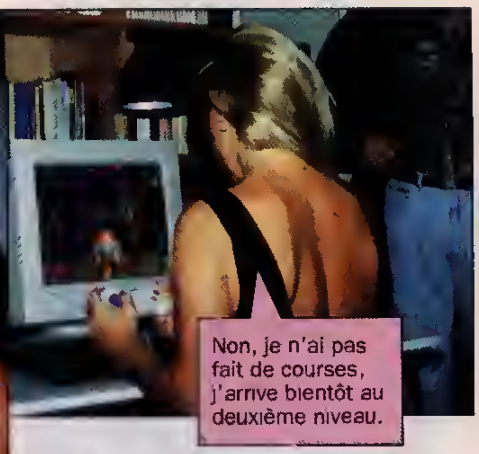
Les mecs, il faut s'intéresser à leur truc...

Le lendemain, alors que Fred rentre de son travail.

Bonsoir mon chéri.

Tu avais raison, il est génial ce jeu.

Il n'y a plus de Kro. au frigo ?
Une semaine plus tard...

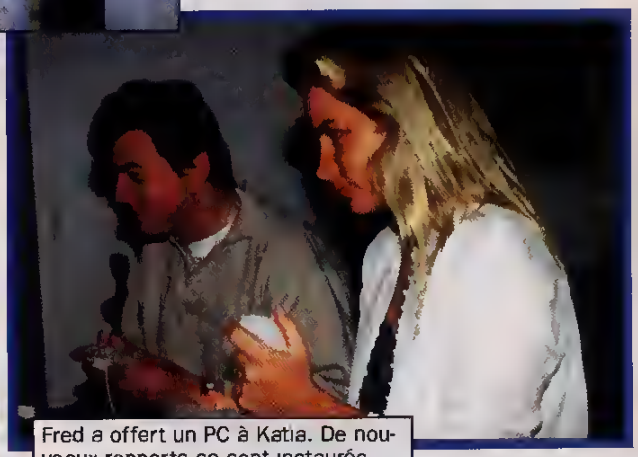

Non, je n'ai pas fait de courses, j'arrive bientôt au deuxième niveau.

Écoute, ce n'est plus possible. Tu passes ta vie sur cette machine...

Je ne peux quand même pas casser mon PC ?

Je veux rentrer chez ma maman !

Attends Fred, j'ai une idée...


Fred a offert un PC à Katia. De nouveaux rapports se sont instaurés.

Dis chéri, tu as fait les courses ?
Non, tu m'emmènes au resto

Et voila, encore un couple sauvé grâce à l'argent !

Le Best Of De la redaction

Descent

Jazz Jack Rabbit

Heretic

Raptor

Descent

À bord de votre vaisseau, vous évoluez au cœur de structures immenses et complexes. La révolution vient de la troisième dimension, car en fait elle n'existait pas réellement jusqu'à lors. Les niveaux ont été dessinés en 3D, vous pouvez tourner sur vous-même et emprunter des passages situés au-dessus ou en dessous de vous, de quoi attraper le tournis ! Les structures très colorées, la qualité de l'animation ainsi que les nombreuses armes, bonus et robots associés à l'option multijoueur en font un *must*.

Heretic

Vous êtes tous au courant, *Doom* (qui reste l'un de nos favoris) a fait quelques émules et parmi ces derniers, un ou deux sortent du lot, dont *Heretic*, qui comme par hasard est l'œuvre d'ID Software (on n'est jamais mieux servi que par soi même). Jouable en réseau/modem/link comme son prédécesseur, Heretic est sans nul doute le meilleur *shareware* pour le jeu en multijoueurs (on peut tout de même transformer son adversaire en poulet !). Il innove avec une ambiance *heroic-fantasy* et la possibilité d'utiliser des sorts. Parfait comme Doom dans l'architecture de ses niveaux, les graphismes sont supérieurs et c'est Raven Software (*Shadow Caster*) qu'il faut remercier.

Jazz Jack Rabbit

S'il est un genre de jeu brillant par son absence sur PC, c'est sans nulle doute celui des jeux de plates-formes. Les *scrollings* constituant le talon d'Achille des PC, malgré la présence de *scrolling hard* sur les dernières cartes graphiques, les amateurs de Mario avaient bien peu à se mettre sous la dent. Jusqu'à l'arrivée du lapin vert d'Epic Megagames. La bête met deux longueurs à Sonic sur 100 mètres, ingurgite des carottes, trouve des passages secrets, ramasse des bonus et *blaste* allégrement tout ce qui traîne. Un excellent jeu de plates-formes, classique, jouable, beau.

Raptor

Le PC a son *Shoot them up à scrolling* vertical, *Raptor*. Selon un principe déjà éprouvé maintes fois, vous allez vous frayer un chemin à bord de votre chasseur au travers d'une nuée d'excités ne désirant qu'une seule chose : vous transformer en barbecue. Rassurez-vous, missiles, bombes et autres douceurs vous aideront à venir à bout de ces inconscients. La réalisation est propre, tant au niveau animation que graphismes. Si vous avez aimé *Xenon 2* ou *Swiv*, ce jeu est fait pour vous.

Wacky Wheels

Si il y a un jeu Super Nintendo dont j'ai longtemps été surpris de ne pas voir de clone sur PC, c'est bien *Super Mario Kart*. Les concepteurs de *Wacky Wheels* ont semble-t-il pensé à moi en réalisant ce petit bijou. Après avoir choisi un *kart* sur lequel est juché un animal ridicule, vous tracez sur des circuits tous plus fous les uns que les autres. Un seul but, franchir le premier la ligne d'arrivée, en ayant recours au besoin à des méthodes expéditives comme le jet de hérissons sur les autres concurrents. La possibilité de jouer en écran partagé ne fait que renforcer l'excellente impression que j'ai de ce jeu. C'est p't'et pas intello, mais qu'est ce qu'on rigole !

Epic Pinball

Ce *flipper* est un des meilleurs que l'on ait vu sur PC. Au menu, rampes, *bumpers*, cibles, multiplicateurs, etc. Le tout *scrollant* à 60 images par seconde s'il vous plaît. C'est suffisamment rare sur PC pour qu'on le signale. Le comportement de la balle est également très réaliste. La version com-

DEVENIR AUTEUR DE SHAREWARES ?

Rien de bien compliqué ! Une fois votre logiciel terminé, proposez une version limitée (dans le temps, par le nombre d'options, en désactivant la sauvegarde, etc.). Envoyez cette version limitée, accompagnée d'un texte indiquant le prix de la version complète et où se la procurer, et aspergez largement les magazines et les distributeurs de sharewares.
Le tour est joué, il ne vous reste plus qu'à être honnête et à renvoyer la version complète aux personnes qui s'enregistreront... et à déclarer ces nouveaux revenus aux impôts !

plète vous donne droit à trois *flippers* différents. Moi qui ne suis pas un amateur du genre, j'avoue être resté *scotché* à l'écran plus longtemps que de raison. C'est un signe !

One Must Fall

Actuellement, LE jeu de combat *shareware*. Des robots s'affrontent dans différentes arènes. Chacun possède ses propres coups spéciaux, et certains lieux de combat peuvent être utilisés comme arme (balancez l'adversaire sur un filet électrifié: effet poilant garanti !). Les robots peuvent être améliorés (*customisés*) au fur et à mesure, suivant l'argent que vous font gagner les combats. Les graphismes sont fluides, les commandes répondent *illico*, et la bande-son est agréable. Cassez de la ferraille en toute liberté !

Terminal Velocity

Attention, ça va *booster*! 3D Realms débarque en force avec un nouveau moteur 3D. *Terminal Velocity* vous entraîne dans une suite de missions à la surface de différentes planètes. Je dois avouer que je me croyais tout à fait blindé après des produits comme Doom. Seulement voilà, la vie nous réserve sans cesse des surprises. La sensation de vitesse est incroyable, les décors vallonnés en 3D texturée rivalisent de beauté tout en conservant une fluidité d'animation assez remarquable. Mais Terminal Velocity réserve d'autres surprises, notamment les tunnels qui courent à l'intérieur des planètes et au travers desquels vous aurez à slalomer, comme à la grande époque de l'étoile noire ! Si l'on ajoute à cela que la version finale offrira la possibilité de jouer en SVGA ainsi que celle de jouer à plusieurs en réseau, il devient évident que Terminal Velocity va s'imposer comme référence en la matière. Messieurs les programmeurs d'Origin, prenez en de la graine ! Et on est tellement gentils chez **PC FuN** (et beaux et intelligents), que pour ceux d'entre vous qui rament déjà, on vous balance sans sommation les *Cheat Codes* de Terminal Velocity (en AZERTY):

TRIGODS : Invincibilité.
TRISHLD : Boucliers au maximum.
TRINEXT : Pour passer au niveau suivant.
TRIHOVER : Vous arrête pour tirer.
MANIACS : *Afterburner*.
TRSCOPE : Un oscilloscope apparaît à l'écran.
TRIBURN : Un *afterburner* encore plus *speed*.
TRFRAME : Pour voir le nombre d'images/s.
3DREALMS : Toutes les armes !
TRIFIRED: Trente secondes d'invincibilité.
TRIFIRE1: Munitions pour PAC.
TRIFIRE2: Munitions pour ION.
TRIFIRE3: Munitions pour RTL.
TRIFIRE4: Munitions pour MAM.
TRIFIRE5: Munitions pour SAD.
TRIFIRE6: Munitions pour SWT.
TRIFIRE7: Munitions pour DAM.
TRIFIREB: *Afterburner*.
TRIFIRE9: Trente secondes d'invisibilité.

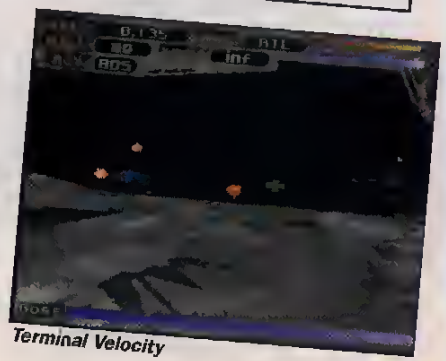
Wacky Wheels

Epic Pinball

One Must Fall

Et encore

N'oubliez pas de jeter un œil sur les premiers jeux sans lesquels le *shareware* ne serait peut-être pas devenu ce qu'il est aujourd'hui. Ils se nomment entre autres *Duke Nukem, Secret Agent, Commander Keen*. Ce sont des petits jeux d'actions certes dépassés techniquement aujourd'hui, mais jouez-y quand même et vous comprendrez peut-être pourquoi ils ont attiré tant de monde vers l'univers sans cesse en expansion des *sharewares*.


Terminal Velocity

LE POINT DE VUE DU CRÉATEUR

Alain Texier, en plus de sa collaboration à PC Amusant, est le talentueux créateur de plusieurs sharewares qui ont trouvé leur place sur nos CD-ROM. L'auteur de Thanak, dont nous vous offrons la nouvelle version ce mois-ci, et d'Esprit Français nous donne son sentiment sur le *shareware*.

Où est passé le programmeur solitaire, fleuron de l'informatique à sa naissance ? Qu'est devenue la saga du moniteur au fond du garage enfumé ? Réagissons ! Créons l'A.N.P.E., l'Association des Nains du Pixel Écœurés ! Phagocytons les nouvelles méthodes de distribution ! Annexons le shareware!

Refusons d'être obligés de changer de monture pour une plus puissante à chaque bond technologique. Gardons nos écus pour nous cultiver et non nous équiper. Cessons quelques temps de contempler béatement le déferlement irisé cooptant les pixels de notre moniteur !

Nous nous extasions devant les inventions graphiques occultant parfois le peu de profondeur des intrigues (N.D.L.R. : Surtout pas de noms !). Sans jouer les Coffe informatiques revenons à des valeurs moins ambitieuses mais avant tout plus conviviales. L'intérêt du scénario est le seul géniteur d'un long moment de plaisir dédié à la résolution d'énigmes passionnantes. D'autre part, cette surenchère est la compagne mortelle des petits créateurs. Pour concevoir ces monstres de superficialité, la réunion de multiples talents s'impose.

Créer est un plaisir vital. Ne nous l'enlevez pas ! Aristote disait : « La science commence avec l'étonnement ». Laissez nous ouvrir des yeux écarquillés face à ce dont nous sommes capables. Et si la science ne suit pas forcément, il vous faudra si peu de générosité pour nous consoler que vous aurez la fugace impression d'être l'abbé Pierre de l'octet. Le nombre étant la richesse de l'inventivité et la génération spontanée n'étant plus de mise, sauvez notre espèce menacée ! Nous, les microscopiques créateurs, vous en serons électroniquement reconnaissants ! ◆

Alain Texier

WHAT'S COOKING ?

Vous en voulez encore ? Pas de problème, vaisseaux spatiaux, mercenaires et monstres variés sont régulièrement jetés dans de grands chaudrons et accommodés à la sauce Descendoom par des développeurs toqués. Magie, magie c'est la cuisine d'aujourd'hui...

Strife (ID Software)
En attendant Quake, voilà un *Doom* avec des missions, bref, un mélange de jeu d'aventure et de castagne.

Blood (3D Realms)
Doom en plus gore, avec des vagues de monstres répugnants...

Radix (Union Logic)
Un *shoot'em up* en 3D bitmap. Vous dingez un vaisseau, vu de derrière. On n'a vu que des photos d'écrans, mais si l'animation est à la hauteur des graphismes, ça va cartonner un maximum !

Shadow Warrior (3D Realms)
Doom dans un monde oriental peuplé de Ninjas...

Teen Agent (Metropolis Software House)
Des graphismes moyen pour un jeu d'aventure graphique au scénario qui semble digne d'intérêt. Vous y incarnez un adolescent embarqué dans une sombre histoire d'espionnage. De l'humour et de la réflexion.

Xenophage (Apogee Software)
Un superbe jeu de combat entre « stremons » qui se « scratchent » la tête dans la joie et la bonne humeur, avec, bien entendu, des coups spéciaux. Rhâââââââââ!!!

Ruins : Return of The Gods (3D Realms)
Doom dans un monde égyptien, avec le lot de momies et de dieux étranges habituel.

Tactical Factor (U.Logic)
Un *beat'em all* à la Alien Breed, jouable à deux sur le même écran. Des mercenaires doivent faire le ménage dans des bases infestées de méchants pas beaux.

Duke Nukem 3D (3D Realms)
La suite du fameux *shareware* (présent sur le CD), en 3D, évidemment.

Baladoom (JUP Software)
Doom dans un monde politique où le nouveau Président doit pulvériser l'ancien Premier ministre (titre non-confirmé officiellement).

Multimédia : Quel matériel pour quelles utilisations ?

En matière de multimédia, comment être sûr de ne pas se tromper de matériel ?
C'est très simple. Rendez-vous dans un Espace Conseil et Vente VOBIS.
Chez VOBIS, vous allez enfin rencontrer des professionnels qui comprennent vos attentes et guident votre choix.
Des questions ?

Je voudrais...

■ Moi, ce qui m'intéresse, c'est l'image. Je voudrais avoir mes photos sur ordinateur, les classer, les commenter et pourquoi pas, les animer un peu.

■ J'ai entendu parler des nouvelles méthodes d'enseignement interactives sur CD-ROM. Je voudrais apprendre l'anglais mais pas l'informatique.

■ Je ne veux pas dépenser une fortune mais je voudrais quelque chose qui fasse tout : un ordinateur séneux pour finir mes dossiers et gérer mon budget à la maison et un lecteur de CD-ROM performant pour les encyclopédies de mes enfants, leurs jeux-vidéo , et les miens.

C'est très simple...

■ Chez VOBIS, vous trouverez un équipement multimédia suffisamment puissant pour traiter des images complexes, doté d'une excellente définition, pour profiter pleinement de vos souvenirs.

■ Chez VOBIS, avec des conseils simples et clairs, une gamme de matériels performants et évolutifs, vous pourrez consacrer tout votre temps à étudier l'anglais.

■ Chez VOBIS, dans notre large gamme de matériel, vous trouverez l'équipement multimédia que vous recherchez : ni ridicule, ni démesuré, adapté à vos besoins et à votre budget.

Résumons-nous :

Pour commencer : la configuration multimédia
ETALON MINITOUR DX2/66

Processeur : 486 DX/2, Frequence 66 Mhz, Bus VLB, RAM 8 Mo, Disque Dur 420 Mo, Lecteur de disquette 3,5"
Carte video VGA 1 Mo, Ecran couleur 14" SVGA - Pitch 0.28, Clavier 102 touches
Logiciels inclus : Dos 6.22, OS/2 Warp 3 + Bonus Pack, Winworks
+ Kit multimedia comprenant :
Lecteur de CD ROM double vitesse Panasonic
Carte son 16 bits, Sound Blaster 16
1 paire d'enceintes stéréos (SBC 600, 2 x 5 W)
8 CD Roms : Jeu "Under a killing Moon" (4 CD) / Jeu "Little big Adventure"
Windows 3.11 / Corel Draw 4 (2 CD)

9 990F T.T.C.

Pour aller plus loin : la configuration multimédia
SKY-TOWER Pentium 90

Processeur : Intel Pentium 90, Bus PCI, RAM 8 Mo, Disque Dur 540 Mo amovible, Lecteur de disquette 3,5"
Carte vidéo VGA 2 Mo PCI, Ecran couleur 15" SVGA Pitch 0.28, Clavier 102 touches
Logiciels inclus : Dos 6.22, OS/2 Warp 3 + Bonus Pack, Winworks
+ Kit multimedia comprenant :
Lecteur CD ROM quadruple vitesse Mitsumi (temps d'accès 250 ms, taux de transfert 600 Ko/s)
Carte son,16 bits UBI Soft, port multi-CD et IDE, compression et décompression en temps reel, option wave table, enregistrement multi sources. 100 % compatible Sound Blaster
1 paire d'enceintes stéréo, 1 Joystick Logitech "Wingman"
4 CD Roms : 1 jeu " Dark Forces" / Windows 3.11 / Corel Draw 4 (2 CD)

17 490F T.T.C.

PARIS ■ **MONTPARNASSE** 20 bd du Montparnasse 75015 PARIS Tél (1) 45 67 10 13 Fax (1) 45 67 12 74 ■ **LES HALLES** 3 rue de Turbigo 75001 PARIS Tél (1) 42 36 39 49 Fax (1) 42 36 39 45 ■ **ETOILE** 47 av de la Grande Armée 75116 PARIS - Tél. (1) 45 00 05 43 Fax (1) 45 00 14 68 ■ **OPERA** 13, rue des Mathurins 75009 PARIS Tél (1) 42 66 35 85 Fax (1) 42 66 35 81 ■ **QUARTIER LATIN** 15 rue Soufflot 75005 PARIS Tél (1) 43 26 06 19 Fax (1) 43 26 07 79 ■ **VELIZY** 37 av de l'Europe 78140 VELIZY VILLACOUBLAY Tél (1) 30 70 83 83 Fax (1) 30 70 83 85

PROVINCE ■ **AIX-EN PROVENCE** 17 rue des Bernardines 13130 AIX EN PROVENCE Tél 42 38 77 17 Fax 42 38 77 25 ■ **AMIENS** 14 rue Saint-Patrice 80000 AMIENS Tél 22 91 63 60 Fax 22 91 49 85 ■ **BORDEAUX** 137 cours du Général de Gaulle 33170 GRADIGNAN Tél 56 89 82 82 Fax 56 89 04 27 ■ **CLERMONT FERRAND** 7 rue Gabriel Péri 63000 CLERMONT-F. - Tél 73 34 49 49 Fax 73 34 49 48 ■ **COLMAR** 2 route de Selestat 68000 COLMAR Tél 89 41 70 41 Fax 89 41 70 11 ■ **LILLE** 208 rue Nationale 59800 LILLE - Tél 20 54 78 78 - Fax 20 54 99 52 ■ **MONTPELLIER** 48 av G. Clemenceau 34000 MONTPELLIER Tél 67 58 27 58 Fax 67 58 26 43 ■ **NANCY** 65bis av Foch 54270 ESSEY LES-NANCY Tél 83 20 40 40 Fax 83 29 74 76

Le Constructeur Distributeur Informatique N°1 en Europe

VOBIS MICROCOMPUTER

100 % COMPATIBLE AVEC VOUS

Photos non contractuelles. Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Plume Direct / BPAA - 05/95

TERMINAL VELOCITY
de 3D REALMS / APOGEE

NOUVEAU !

Soyez les premiers à profiter de ce fabuleux logiciel shareware !

«100% COMBAT»
Jeu de combat aérien futuriste en réalité virtuelle. En vous plongeant dans **TERMINAL VELOCITY** vous découvrirez un monde virtuel étonnant.
TERMINAL VELOCITY est axé à 100% sur le combat aérien.

Recevez
TERMINAL VELOCITY
GRATUITEMENT *

chez vous, par courrier,
sur disquettes 3"1/2 en laissant simplement
vos coordonnées sur notre service minitel :

36 17 FLOPPY

CHOIX BASE DE DONNÉES / PAUSE LUDIQUE / JEUX D'ARCADES

CONFIGURATION CONSEILLÉE : 486 AVEC 8 M DE RAM
* HORS LE COUT DE LA COMMUNICATION EST À VOTRE CHARGE (5,48 F/mn)

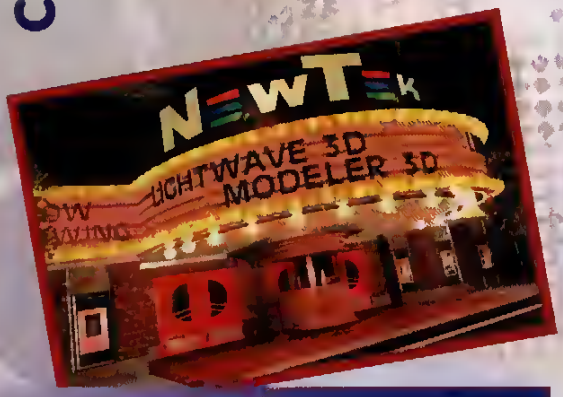
Illustration : G. BABIN
Conception AGANHA (1) 46 06 06 01

CRÉEZ

PCFUN

Stéphane Lavoisard

HEUREUX ! Je suis heureux... Non pas que les vacances approchent à grand pas (quoique quand même), mais heureux de voir tant de rêves se réaliser. Lorsque nous avons décidé de lancer PCFUN, notre volonté première était de donner enfin sa place à la créativité sur PC... Seulement voilà, à l'époque, les outils puissants et bon marché n'étaient pas légions. Depuis son lancement, nous avons vu fort heureusement de plus en plus de programme grand public, efficaces et abordables. Ce numéro en est encore la preuve, avec un logiciel de morphing pour tous, mais surtout les annonces concernant l'arrivée d'un concurrent de 3D Studio trois fois moins cher (ce qui reste quand même élevé...), et enfin d'un outil « auteur » multimédia enfin abordable (voir les News). Et là, je ne peux qu'être heureux. Parce que quand je vois ce que vous étiez déjà capable de faire avec des produits pas ou peu adaptés, je n'ose à peine imaginer ce que la rentrée nous réservera, quand vous aurez passé votre été à créer à tout va ! Tenez bon, les vacances arrivent, et avec elles le temps de se lancer dans des conceptions bibliques (ça va plaire à David, ça !). Rendez-vous le mois prochain, avec de nombreux tests de nouveautés événementielles.



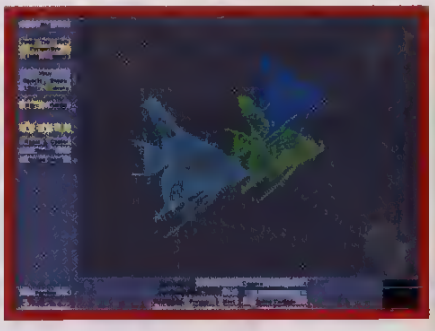
La vague lumineuse

Si vous êtes un fan de séries télévisées, et que l'image de synthèse vous branche bien, vous avez certainement été captivé par *Babylon V*, actuellement diffusé sur Canal +, ou *Robocop* diffusé récemment sur M6. Ce que vous ne savez peut-être pas, c'est que les effets spéciaux de ses séries ont été réalisés avec *Lightwave 3D*, un logiciel d'images de synthèse sur Amiga, et adopté par les plus grands noms d'Hollywood (dont Steven Spielberg qui en abuse dans *SeaQuest DSV*, sa série S.F. sous-marine encore inédite en France).

Grâce à une puissance et une simplicité d'utilisation hors du commun, Lightwave 3D a en effet permis l'utilisation de séquences en synthèse à moindre coût. Sur Amiga, le produit faisait partie du fameux Video-Toaster, une carte qui transformait votre Amiga en studio de montage numérique...

Aujourd'hui, il arrive sous Windows, séparé (enfin !) du Video-Toaster. Bon, évidemment, le prix d'environ 7 000 francs est un peu élevé. Mais pour ce prix là, vous disposez de la référence en la matière, avec un programme qui pourrait même détrôner sa majesté *3D Studio* (qui coûte quand même trois fois plus cher, dans sa version de base !).

Le programme se divise en deux parties : une partie de modélisation, avec plus de cent fonctions (extrusion, enroulement, biseautage, miroir, clone, quantification, déformation aléatoire, subdivision...), fonctions booléennes, courbes *spline*, fonctions uniques de rendu 2D/3D, de calques et j'en passe... Côté graphisme, le rendu en 32 bits par pixel peut monter jusqu'à une résolution de 8 000 x 8 000, avec ombres, réflexion et réfraction par *ray-tracing*. On y gère tous les attributs habituels de luminosité, brillance, transparence, réflexivité, relief, diffusion, placage d'images, textures...



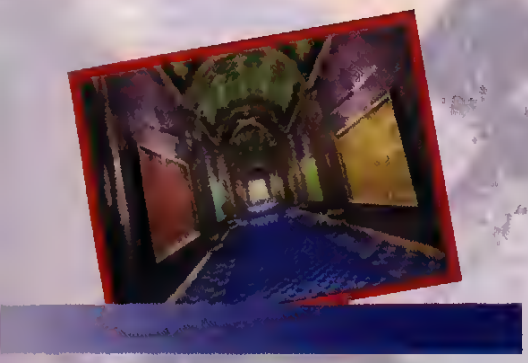
Pour l'animation, on joue avec de vraies caméras qui gèrent la profondeur de champ, la focale et où est intégrée une fonction de *motion blur*, qui fluidifie le mouvement entre deux images clés d'une animation. Les effets spéciaux sont nombreux, comme le brouillard, l'incrustation d'images, le *lens flare* (les halos lumineux qui se produisent autour des sources lumineuses), le *morphing* 3D ou de textures et j'en passe...

Bref, Lightwave 3D est un produit visiblement complet, et qui plus est ouvert à des *plug-ins* qui viendront ajouter de nouvelles fonctions dans les mois à venir. Test complet le mois prochain ! ◆

« Ray dream » team

RAY Dream vient d'éditer un CD-ROM nommé *Ray Dream Gallery* et qui comporte les vainqueurs des deux premières éditions du Concours International de la création graphique et du *design* : « les *masters* de la 3D ». Le CD-ROM comporte plus de quarante images très haute résolution, classées par thèmes, et accompagnées de commentaires en français. Le CD-ROM est commercialisé à moins de 100 francs, et est disponible directement auprès de Ray Dream (Tél. : (1) 69 41 97 22).

Mais c'est aussi l'occasion de présenter la 3e édition du concours. Le thème retenu pour l'année est celui de l'esprit d'invention. « Assemblez courroies, ressorts, engrenages et tout autres mécanismes et construisez la machine du futur ». L'image doit bien sûr être réalisée avec *Ray Dream Designer* et *AddDepth*, mais l'utilisation de logiciels complémentaires est autorisée. Quatre autres catégories où concourir : création publicitaire, création non-publicitaire, création réalisée par un étudiant, création réalisée exclusivement avec AddDepth. Le vainqueur se verra décerner un micro-ordinateur à base de Pentium ou de PowerMacintosh, selon ses goûts. Vous avez jusqu'au 15 août pour faire parvenir à Ray Dream vos images, la remise des prix aura lieu à l'occasion du Seybold en septembre. ◆



Magic Eye : le CD-ROM

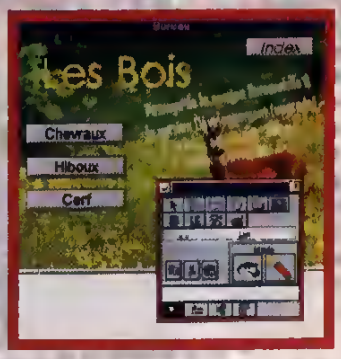
SI les stéréogrammes vous passionnent, l'arrivée prochaine de *Magic Eye* sur CD-ROM, l'adaptation officielle des livres les plus vendus au monde sur le sujet, devrait vous passionner. C'est Mindscape qui s'y est mis, et propose donc un logiciel en trois parties. Dans la première, on vous explique le phénomène des *Sirds*, avec des exemples concrets pour bien comprendre comment ça marche ! La seconde partie est une galerie virtuelle dans laquelle on se balade et on découvre les plus beaux des stéréogrammes du moment. Enfin, le laboratoire permet de composer ses propres images en choisissant l'image à cacher, le motif du stéréogramme et en faisant quelques réglages. Simple et efficace, Magic Eye arrive très bientôt en France. ◆

Multimédia pour tous

UN mois à peine après notre dossier sur les programmes « auteurs », dans lequel nous annoncions l'arrivée prochaine de produits moins chers, voilà que Media Set entame le mouvement avec l'annonce de *Story Board*, un créateur d'applications multimédias très bon marché.

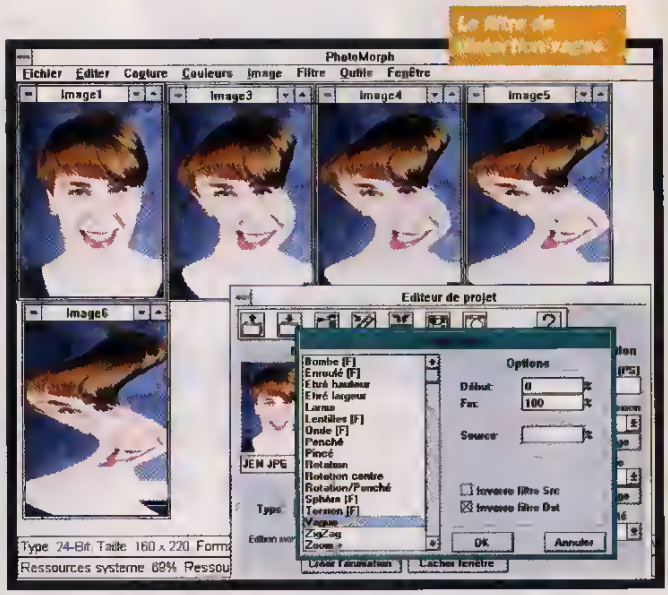
La version Personnelle permet de fabriquer rapidement des applications Windows, sans une seule ligne de programmation, et d'y joindre du texte, de la vidéo, du son et des images... Le CD-ROM comporte en plus une base importante de sons, vidéos, images de synthèse et animations, afin que sans aucune compétence artistique, vous puissiez rapidement créez vos premières applications. Il comporte tout ce que l'on peut attendre d'un produit auteur... sauf le prix prohibitif. Ainsi, la version personnelle coûtera moins de 250 francs !

La version Développement sera destinée à ceux qui veulent vraiment réaliser des produits commerciaux. Ses possibilités sont encore plus folles... Lecteurs d'images au format Kodak Photo CD, FIF (Fractal Image Format) et de nombreux autres formats graphiques, utilisation d'effets d'apparition sur les objets, images ou vidéos, ajout de menus utilisateurs, de bases de données, *runtime* pour rendre l'application indépendante et surtout, BBS et *hot-line* pour aider les développeurs. Et tout ça, pour moins de 850 F. Bref, une vraie révolution ! Test complet dans le prochain numéro. ◆



Comme les logiciels de 3D, les programmes permettant de concevoir des séquences de morphing se multiplient sur PC. Le dernier en date, signé North Coast Software semble bien intéressant, notamment grâce à son prix attractif et à sa déclinaison en plusieurs versions qui le rendent accessible à tous types d'utilisateurs.

- **GENRE : Logiciel de morphing et d'effets spéciaux vidéo.**
- **ÉDITEUR : North Coast software.**
- **LANGUE : Français.**
- **CONFIGURATION MINI. : Windows 3.1, 386 SX, 4 Mo RAM, VGA 256 couleurs.**
  CONSEILLÉE : 486, 8 Mo RAM ou plus, carte vidéo 24 bits.
- **PRIX : Version light : Moins de 300 F. Version 1.2 : Moins de 700 F. Version 2.0 Broacast : Moins de 1 500 F.**



Le delirium vidéo

PHOTOMORPH

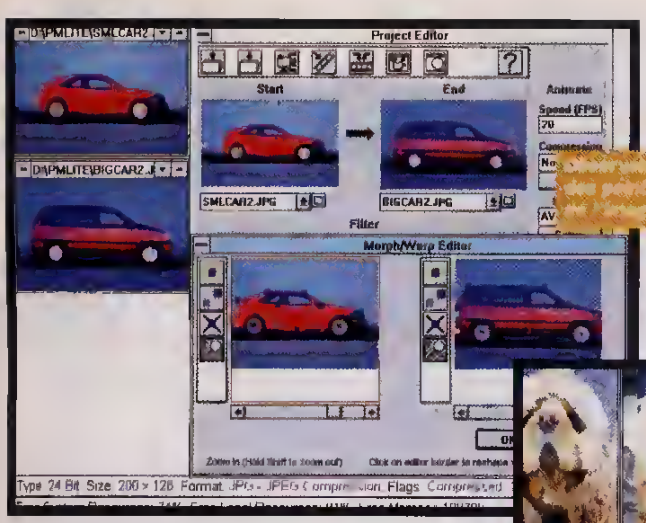
LIGHT, 1.2 ET 2.0 BROADCAST

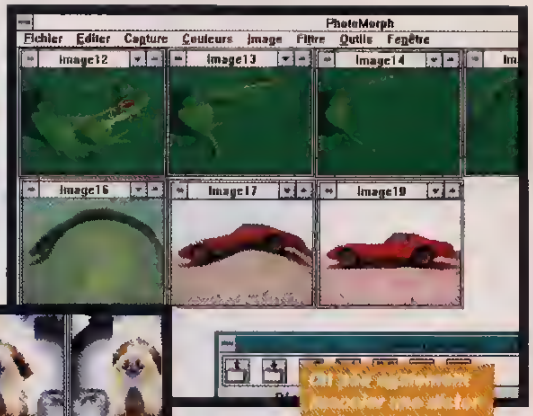
PHOTOMORPH est le petit dernier dans le genre. « Je *morphe*, je transforme, je déforme ». Cependant, il apparaît rapidement au testeur averti que ce programme ne se satisfait pas du minimum, surtout dans sa version la plus aboutie. En effet, il faut savoir que Photomorph se décline en trois versions aux possibilités, et bien sûr aux prix, différents.

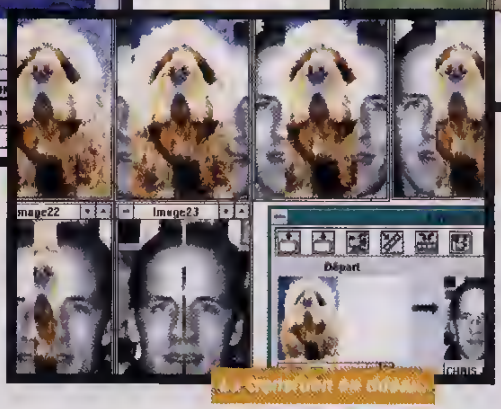
Au départ, le logiciel est avant tout fait pour le *morphing*. Les trois versions permettent d'effectuer des *morphs* et des étirements à partir de deux images. Le principe est simple et relativement efficace. On assigne à l'image de départ et d'arrivée un certain nombre de points clés, communs aux deux images. Le programme s'occupe ensuite de déformer chaque image et de les fondre afin de faire coincider chacun des points. On pourra ensuite définir un format de sortie pour le fichier généré et le nombre d'images. Un mode de prévisualisation très pratique permet d'avoir un aperçu de n'importe quelle image avant de lancer le calcul de l'animation.

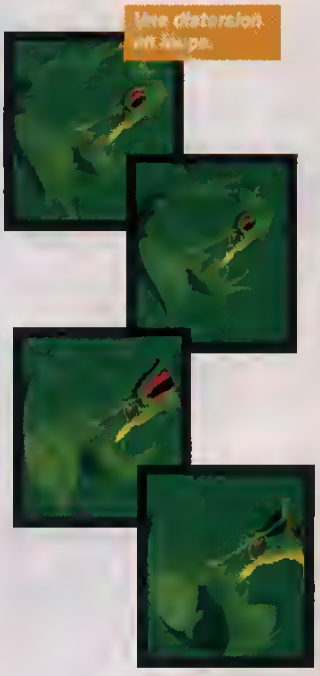
La version Light ne reconnaît que le format AVI. Les formats de compression sont entre autres : *Cinepak 1.0, Video 1 1.0, Indeo 3.01, Xing MPEG*. Un seul niveau de qualité est disponible dans cette version. L'étirement, quant à lui, est une fonction un peu différente qui consiste à simplement déformer une image de base. On aura également la possibilité d'importer des images ou de sauver n'importe quelle image d'une vidéo séparément aux formats PCX, BMP, ou encore JPEG. Voilà à peu près tout ce que vous offre la version Light pour un prix somme toute très modique.

La version 1.2, quant à elle, se situe en milieu de gamme. Tout d'abord, le programme de *morphing* se double ici d'un certain nombre d'effets applicables à une image. On notera parmi les traditionnelles fonctions Masque, Contraste et Insertion de texte, la possibilité de lisser l'image, de la tourner suivant n'importe quel angle ou encore de générer un effet de relief faisant ressembler l'image ou la photo à une gravure en surimpression. L'aspect vraiment intéressant de cette version se situe dans ses nouveaux filtres de déformation. Nous avons déjà vu les filtres









de *morphing* très à la mode en ce moment et d'étirement. La version 1.2 de Photomorph vient s'enrichir de deux nouveaux filtres portant les doux noms de distorsion et transition. La distorsion consiste en une déformation d'une image selon une méthode prédéfinie et paramétrable. Une autre distorsion bien connue : la spirale que vous avez pu admirer dans le jeu *The 7th Guest* (la séquence où vous plongez dans la fresque gravée sur le sol du *hall*) ou dans la publicité pour OS/2 Warp.

L'autre filtre disponible sur la version 1.2, la transition, regroupe tous les effets de fondu au noir et autres effets de rideau. Vous pourrez bien entendu réaliser grâce à cela des effets de fondu enchaîné entre deux séquences vidéo. L'animation générée pourra adopter les formats AVI ou FLC ou encore être décomposée en une suite d'images, lesquelles figureront parmi les formats suivants : BMP, GIF, IFF, TIF, TGA, JPG. À noter également la présence de trois niveaux de qualité pour le rendu final de l'animation.

Passons maintenant à la version, sinon la plus abordable du moins la plus intéressante du programme, à savoir la version 2.0 Broadcast. La grosse différence concerne le plus intéressant, les filtres. Ce ne sont pas moins de trois nouveaux filtres que propose cette version. La colorisation, tout d'abord, réunit tous les effets permettant, et bien, de coloriser une animation. L'exemple le plus parlant est le filtre Old movie qui transforme votre trop propre séquence vidéo en vieux film aux couleurs sépias très convaincantes.

Les filtres Overlays permettent tous les types de superposition de deux sources (images ou vidéos) et également les incrustations à base de fond bleu ou de *chroma key*. La méthode du fond bleu consiste à filmer un personnage sur un fond bleu (!) pour ensuite superposer cette séquence à une autre séquence ou à une image. Toutes les parties bleues de l'image seront considérées comme transparentes par le programme et laisseront par conséquent apercevoir le décor de fond.

Une méthode plus subtile, la *chroma key*, réside dans le fait d'utiliser des images au format 32 bits. Les vingt-quatre premiers bits codent la couleur de chaque point de l'image tandis que les huit derniers bits simulent son taux de transparence, selon une échelle variant de 0 (totalement opaque) à 255 (entièrement transparent). Il est ainsi envisageable de rajouter une fumée légèrement translucide codée sur 32 bits, à une séquence vidéo. Les filtres Stylise, quant à eux, autorisent les mosaïques et autres tramages.

Mais j'allais oublier de parler de la possibilité très importante de combiner jusqu'à trois filtres sur une même animation. Enfin, cette version apporte des réglages plus complets dans la façon dont les filtres vont agir (vitesse et couleurs). Tout ceci fait de Photomorph 2.0 Broadcast un logiciel éminemment complet et, ce qui n'est pas négligeable, tout à fait performant.

Stéphane Belin

AVIS **Photomorph, dans ses différentes versions, va du simple morphing au petit banc de montage vidéo dans la version 2.0 Broacast. Le programme est très convivial et simple d'utilisation dans toutes ses versions. La version light vous satisfera pleinement si vous n'aspirez qu'à délirer un peu tandis que la version 2.0 Broadcast propose un éventail extrêmement complet d'effets spéciaux jusqu'ici réservés à l'élite comme Premiere. Dans tous les cas, c'est du tout bon.**

	12 LIGHT	14 1.2	16 2.0
• Bonne convivialité.			
• Excellente complémentarité entre les versions.			
• Un grand nombre d'effets spéciaux dans la version 2.0.			
• Euh...			

Un programme réunissant tout ce qu'on peut attendre pour du morphing.

Il n'est pas facile de trouver des softs réellement multimédias et bon marché. North Coast Software a tablé sur une politique milieu de gamme, dans le but avoué de proposer un produit satisfaisant la plupart des exigences sans pour autant vous obliger à racler les fonds de tiroir.

- **GENRE : Logiciel de présentation multimédia.**
- **ÉDITEUR : North coast software.**
- **LANGUE : Anglais.**
- **CONFIGURATION MINI. : 486, 4 Mo de RAM, SVGA. CONSEILLÉE : 486, 8 Mo de RAM, SVGA, carte son.**
- **PRIX : Moins de 1 300 F.**

Les menus context s'avèrent très effic

Les vignettes au bas de l'écran représentent les différents slides.

Le multimédia abordable

SUPER SHOW AND TELL

SUPER Show and Tell s'adresse à ceux désirant intégrer du texte, des animations vidéo, des images et du son à des présentations tournant sous Windows. L'interface est très claire et ne nécessite pas la rédaction de *scripts* complexes. Vous définissez une suite de *slides* (écrans, en français !) composés d'un écran de fond sur lesquels viendront se greffer des éléments (texte, vidéo, son ou formes géométriques).

L'interactivité, élément indispensable de ces applications, n'a pas été oubliée. Il sera facile de créer des zones actives sur lesquelles l'utilisateur pourra cliquer. Chaque zone servira de branchement vers un autre *slide* à l'intérieur duquel seront prévues d'autres actions. Cette liste d'actions à effectuer viendra enrichir chaque *slide*. Vous pourrez entre autre faire bouger du texte à l'écran, le redimensionner, changer la couleur, etc. Vous pourrez faire subir le même traitement aux formes géométriques. Ces fonctions sont très utiles afin de rendre les applications plus vivantes. Un titre se déplaçant vers le centre de l'écran tandis qu'une ellipse remplit progressivement le centre peuvent grandement améliorer l'aspect visuel d'un simple menu. Le programme gère bien entendu les fontes *True type*. Les formats reconnus sont les suivants : AVI pour la vidéo ; BMP, GIF, TIF et Kodak photo CD pour les images et enfin WAV pour le son. Le principal atout de Super Show and Tell réside dans sa convivialité. L'utilisation de menus contextuels est la bienvenue et évite d'incessants voyages entre les différentes barres de menu. Une fois votre présentation achevée, une option vous permettra de créer un disque de présentation sur lequel se trouveront tous les fichiers nécessaires à son fonctionnement.

Pourtant, la perfection n'est pas de ce monde et deux lacunes principales viennent ternir le tableau. En premier lieu, l'absence d'hypertexte interdit la réalisation de produits complexes où la navigation prend une plus grande part. J'ai également regretté que l'on ne puisse profiter du multi-fenêtrage caractéristique de Windows afin de placer par exemple une vidéo dans une fenêtre et du texte dans une seconde. Toutefois, ce sont là des fonctionnalités disponibles uniquement sur des logiciels beaucoup plus chers et il est par conséquent difficile de le reprocher aux auteurs de celui-ci.

Stéphane Belin

12/20

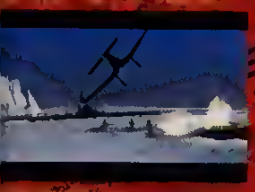
- La simplicité.
- Le prix.

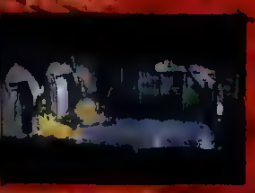
- Pas d'hypertexte.
- Pas de multi-fenêtrage.

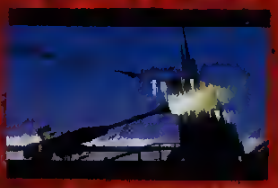
Un bon compromis entre le prix et les possibilités.

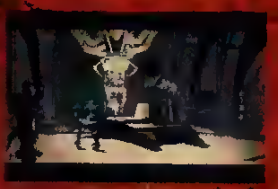
AVIS **Super Show and Tell constitue actuellement un des meilleurs compromis performances/prix dans le domaine des logiciels de présentation multimédia. Il conviendra à la majeure partie des possesseurs de PC sans les ruiner, mais ne pourra pas se positionner dans le créneau des produits haut de gamme destinés aux applications plus professionnelles.**

PRISONER OF ICE









LA GLACE CACHE PARFOIS DE MONSTRUEUX SECRETS

JANVIER 1937
SOUS LES GLACES DU PÔLE SUD SE TERRENT
DE MONSTRUEUSES CRÉATURES : LES PRISONER OF ICE
AU CŒUR D'UNE BASE SECRÈTE,
DES SCIENTIFIQUES NAZIS VOULENT S'APPROPRIER
LEUR COLOSSALE PUISSANCE.
BRUCE RYAN, UN JEUNE MILITAIRE AMÉRICAIN
EN MISSION SECRÈTE
POURRA-T-IL LES STOPPER ?
INSPIRÉ DE L'ŒUVRE DE LOVECRAFT
ET DE FAITS AUTHENTIQUES DE LA SECONDE
GUERRE MONDIALE, PRISONER OF ICE
VOUS ENTRAÎNE DANS UNE GRANDE
AVENTURE FANTASTIQUE MÊLANT MAGIE CTHULHIENNE,
ESPIONNAGE ET ENQUÊTE.

SORTIE
MAI 1995

CALL of CTHULHU

DISPONIBLE SUR

CONTACT COMMERCIAL : 72.65.50.13

36 68 30 20
Infos et jeux concours
(2,19 Frs la minute)

INFOGRAMES HOTLINE
0900-210-20
6 025 BEF/20* - Uniquement en Belgique

La création n'est pas vraiment à la portée du premier venu, en particulier quand on a que 8 ou 10 ans. Pourtant, même la BD, domaine réservé jusqu'ici aux dessinateurs chevronnés, devient accessible à tous. Avec très peu d'investissement, il y a fort à parier que vous vous surprendrez vous même.

- **GENRE : Logiciel de création de BD.**
- **ÉDITEUR : Lascaux.**
- **LANGUE : Français.**
- **CONFIGURATION MINI. : 386, 4 Mo de RAM, SVGA 256 couleurs.**
  CONSEILLÉE : 486, 8 Mo de RAM, Imprimante couleur.
- **PRIX : Moins de 200 F.**

Les images constituent une BD d'une page dans leur ordre d'indexation.

Yakaplacer Yakari !

COMIC BOOK ARTIST

LES programmes permettant aux enfants de s'initier à la création restent encore assez rares sur PC. *Comic Book Artist* fait partie de cette catégorie de logiciels où l'accent a été mis sur l'accessibilité et l'imagination sans pour autant oublier le côté amusant. Le programme vous propose de réaliser de petites bandes dessinées de manière extrêmement simple, d'ajouter les dialogues et enfin de les imprimer.

L'interface se présente sous la forme d'une case blanche que vous pourrez remplir avec des éléments déjà dessinés, personnages, décors, etc. Tout d'abord, vous positionnez une bande de terre, quelques buissons puis un arbre ou un rocher. Une fois le décor en place, il ne vous reste plus qu'à placer vos personnages et enfin les bulles. Vous pourrez bien entendu taper le texte que vous voudrez dans chacune des bulles.

J'ai un regret cependant en ce qui concerne la taille des bulles qui interdit un texte trop long et l'impossibilité de changer la taille des fontes. Chaque élément pourra être retourné selon l'axe vertical afin de s'insérer correctement dans la scène. Deux tailles de cases sont à votre disposition. À noter que tous les personnages et décors sont tirés de *Yakari*, mais vous pourrez également trouver dans la même série *Les Schtroumpfs*, *Cédric*, *Tom & Jerry* et *Lucky Luke*.

Ce programme est véritablement conçu pour les enfants. Tout y est extrêmement intuitif. Même les plus jeunes pourront exercer leurs talents avec un minimum d'intervention des parents. Bien sûr, rien n'est parfait et le programme comporte de nombreuses limitations. Il est impossible d'insérer une case au milieu d'une page en cas d'erreur et il est très pénible de devoir placer les éléments dans l'ordre inverse de leur priorité d'affichage. Inutile d'essayer de placer un arbre derrière un buisson si vous avez positionné le buisson en premier. Pourtant et malgré ses défauts, le programme m'a vraiment séduit. Peut-être peut-on attendre des versions futures un peu plus abouties. Enfin, le programme perd beaucoup de son intérêt si vous ne disposez pas d'une imprimante couleur, à moins que vos enfants adorent le coloriage...

Stéphane Belin

14/20

- Original et pas idiot.
- Le prix.
- La simplicité.

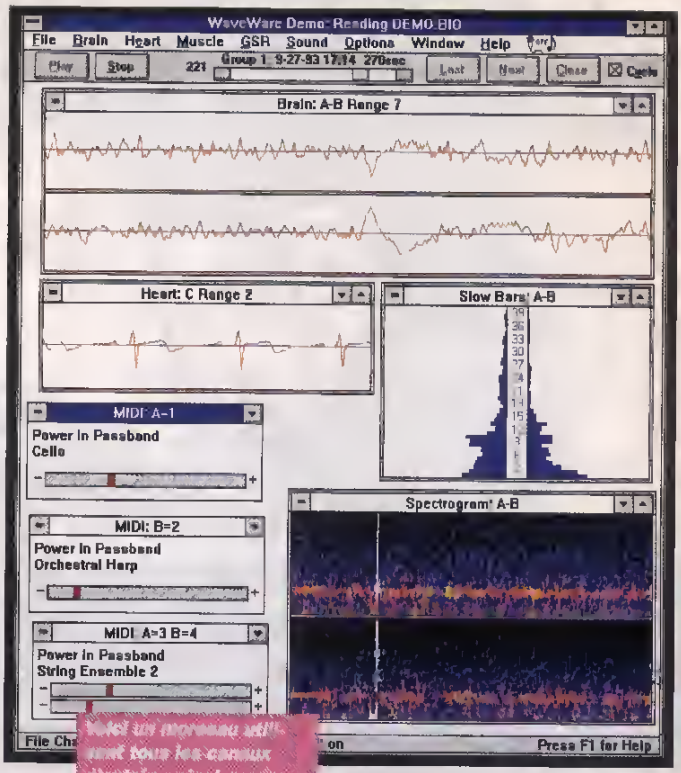
- Les bulles trop petites.
- Les priorités d'affichage.

Une excellente approche de la BD pour les enfants.

Avis **C'est vrai qu'il est inutile d'espérer obtenir des miracles avec Comic Book Artist, mais l'idée a tout de même le mérite d'être novatrice et tout à fait intéressante. Les plus petits y trouveront sans aucun doute leur compte et le prix ne devrait pas effrayer les parents. De plus, les autres séries devraient satisfaire ceux qui préfèrent les petits hommes bleus.**

Encore plus fort : plus besoin de chanter ou de jouer d'un instrument. Il suffit de penser et la musique surgit ! On peut même mettre du cœur à l'ouvrage ou se lancer dans des interprétations musclées, les électrodes de Waverider feront de la musique avec vos moindres viscères...

- **GENRE : Conversion bio-électronique/musique.**
- **ÉDITEUR : Wave Access.**
- **DISTRIBUTEUR : BCI, Tél. : (1) 30 57 42 29.**
- **CONFIGURATION MINI. : Windows 3.1, 386, carte son et/ou interface MIDI.**
- **PRIX : Moins de 5 000 F pour le light et moins de 10 000 F pour le Pro.**



Voici un morceau utilisant tous les canaux d'entrée : c'est assez pitoyable, mais c'est bien de la musique !

La musique télépathique...

WAVERIDER

L'IDÉE n'est peut-être ni vraiment nouvelle ni vraiment originale : des électrodes placées sur la peau d'un être humain vont être des sources de courants électriques, ou des sources de variation de résistance. Disposant d'un signal électrique, on peut penser en faire cadeau à un morceau d'électronique capable de faire du son, de l'image, ou Dieu sait quoi.

Seulement, il y a loin de la transposition d'un courant plutôt erratique à quelque chose de musical ; domaine qui est tout de même relativement structuré, si l'on excepte certaines musiques contemporaines (de compositeurs contents pour rien...) dont toute la structure consiste à ne pas avoir de structure. C'est donc un énorme travail de dépouillement principalement statistique qui a permis l'existence de *Waverider*. Indépendamment de l'incontestable curiosité musicale qu'il représente, Waverider est aussi l'opportunité pour des handicapés variés de se lancer dans la création ou l'interprétation musicales.

Waverider, qui existe en version normale et *lite* (c'est le nombre de canaux qui change) récupère typiquement trois sortes de données : l'activité cérébrale, le rythme cardiaque et l'activité musculaire. Si cette dernière est généralement bien contrôlée, le cœur et le cerveau sont généralement occupés à faire ce qui leur passe par la tête, si l'on peut dire. Un des aspects de l'utilisation de Waverider est d'amener le candidat à développer un contrôle de son psychisme et de son physique dans des proportions peu courantes, tout en ayant un moyen d'évaluation des progrès qu'il accomplit.

La micro et ses émanations multimédia ratisse décidément très large : pendant que la réalité virtuelle extrait l'utilisateur du réel pour lui refabriquer un univers qui lui paraîtra plus présent que le vrai, Waverider fait apparaître dans cet univers l'expression de choses qui ne s'y produiraient pas sans lui.

Pour l'aider dans cette « réalisation », Waverider peut vous demander dans quel cadre musical vous voulez évoluer, et il fera la transposition.

Pour jouer vraiment le jeu, Waverider garde des traces de ce qu'il a enregistré pour faire sa musique, et c'est donc également un programme très graphique qui nous est proposé : au lieu de voir défiler une partition devant un curseur, on voit défiler des électroencéphalogrammes, des électrocardiogrammes, des histogrammes (rien à voir avec des mesures d'hystérie...) et tout ce petit monde vibre en contrepoint de la musique engendrée.

Ne serait-ce que par son prix, Waverider n'est pas pour tout le monde, mais les résultats obtenus sont encourageants, et tout à fait « écoutables ». À tel point que les promoteurs du produit préparent une tournée aux États-Unis où ils joueront du Waverider *live* dans une petite formation assez *jazzy* !

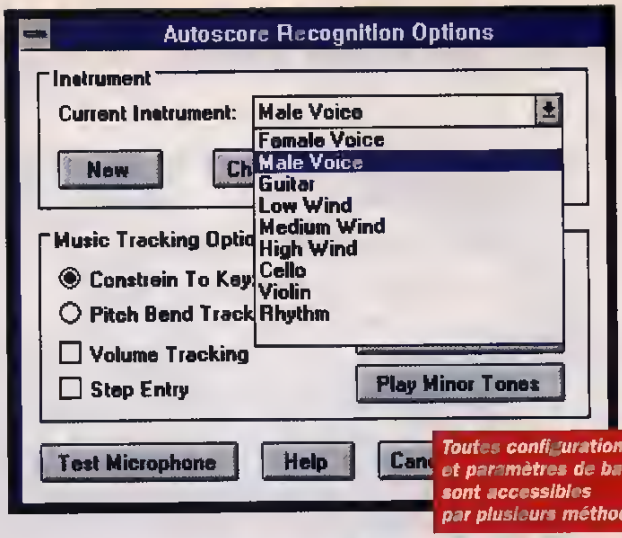
Et si on vous demande un jour si vous êtes musicien, vous pourrez toujours répondre : *« J'pense bien ! »*...

Jean Poncet

14/20

- Pour Cybernauneus branchés.
- La prouesse technologique.
- Prix.
- Mise en œuvre.

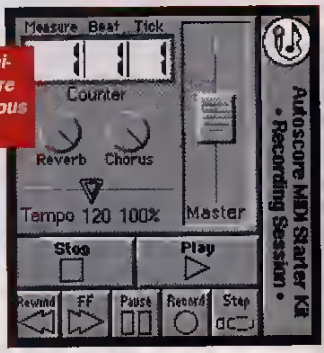
La musique pulse au rythme de votre corps.



Toutes configurations et paramètres de base sont accessibles par plusieurs méthodes.

Chante moi « Au clair de la lune » ! Jusqu'ici, le séquenceur de votre PC ne vous le demandait pas, simplement parce qu'il ne savait fonctionner que sur du MIDI. Alors si vous ne savez pas jouer du clavier, vous êtes fichu ! Mais voilà, Autoscore est là : sortez vos hautbois, vos trompettes, vos cordes vocales...

- **GENRE : Conversion pitch to MIDI.**
- **ÉDITEUR : Wildcat Canyon.**
- **DISTRIBUTEUR : BCI, Tél. : (1) 30 57 42 29.**
- **CONFIGURATION MINI. : Windows 3.1, 386, carte son permettant l'enregistrement, microphone.**
- **PRIX : Moins de 700 F.**



Discret mais omniprésent, Autoscore s'incruste dans tous les programmes !

Pour donner sa voix... hors élections...

AUTOSCORE

Il y a quelques années, plusieurs produits sont apparus qui cherchaient à transformer votre voix en données MIDI. Le moins raté est le *MIDIMike*, toujours en vente, d'ailleurs. Mais l'objectif était peut-être sans objet. Vous avez probablement entendu des « vocoders », sortes de synthés qui se servent de la voix d'un chanteur pour en faire quelque chose de synthétique. Il est vraisemblable que les premiers convertisseurs essayaient de faire une version digitale du vocoder, ce qui leur imposait une reconnaissance en « temps réel », et ça devient vite scabreux pour peu que le chanteur glisse un tantinet ses notes.

Avec *Autoscore*, tout se fait par logiciel, et vous n'entendrez pas votre voix transmuée par un synthé ; vous fabriquez seulement un fichier MIDI que vous pourrez faire jouer ensuite. L'avantage, c'est qu'Autoscore prend son temps pour reconnaître vos vocalises, puisque d'autre part il sait précisément quand vous avez éructé, et donc où écrire la note correspondante. C'est un peu comme la dictée IBM qui fait ses approximations sans se traumatiser du léger retard qu'elle a sur le locuteur.

Une fois installé, Autoscore se signale par son logo dans toutes vos barres de menus. En cliquant sur l'icone en question, vous obtenez le menu propre à Autoscore, mais vous pouvez aussi définir des raccourcis claviers. Pour ne pas contraindre l'utilisateur, Autoscore vous offre de nombreux chemins pour arriver à un paramètre donné. On peut presque dire que, en cliquant n'importe où, vous finirez bien par trouver ce que vous cherchez...

La chose intéressante dans les paramètres d'Autoscore, c'est la liste des « configurations sonores » disponibles : voix de femme (ou d'enfant), voix d'homme, guitare, instrument à vent grave, médium ou aigu, violoncelle ou assimilé, violon, batterie. Attention tout de même, Autoscore ne transcrit que des sons monophoniques : ne plaquez pas d'accords. La batterie est particulière, en ce sens qu'Autoscore ne cherche pas à reconnaître une note mais simplement à suivre le rythme : on peut donc s'en servir en faisant « ahh, ahh » en tapant sur sa guitare, ou en pianotant sur son bureau.

Autoscore est livré avec un séquenceur sympa, pour que vous ne vous retrouviez pas au milieu de nulle part. Mais l'idéal est évidemment *Big Boss Arrangeur*, parce que si vous n'êtes pas vraiment musicien...

Autoscore marche bien. Si votre résultat est plein de fausses notes, c'est que vous avez, justement, chanté faux ! Ce qui, d'ailleurs, le rend précieux pour apprendre à chanter juste.

Peut-être est-ce le premier pas vers un logiciel capable d'écouter n'importe lequel de vos CD et d'en sortir la partoche complète ? Ce premier pas s'avérera sûrement très utile pour beaucoup, et très marrant pour tous ceux qui s'y frotteront...

Jean Poncet

16/20

- Facile d'emploi.
- Pour éviter qu'il pleuve.
- Rien.

L'ordinateur chante ou presque.

INFO WARP

OS/2 WARP

Mettez-le à l'épreuve !

AUTOROUTES DE L'INFORMATION
Tout ce qu'il vous faut pour vous connecter.

BUREAUTIQUE
Inclus dans le BonusPak, 7 logiciels pour accroître votre productivité.

MULTIMÉDIA
De puissants outils pour goûter aux joies du multimédia.

LOISIRS ET CULTURE
Apprendre et s'amuser sur votre PC devient un jeu d'enfant !

IBM

OFFRE "SPECIAL INTERNET" :

Gratuit ! Un guide pratique pour vous connecter à Internet.

CONCOURS OS/2 WARP : Gagnez jusqu'à 20 000 FF de produits IBM !

OS/2 WARP : Demandez vite votre CD-ROM d'essai gratuit.

Warpez après le bip sonore...

WARP

« Avec OS/2 Warp, je surfe sur Internet... d'un simple clic ! Et je peux me commander une pizza par fax aussi facilement. »

Emmanuel • Warp-maniac ev@Diolup. FranceNet.fr

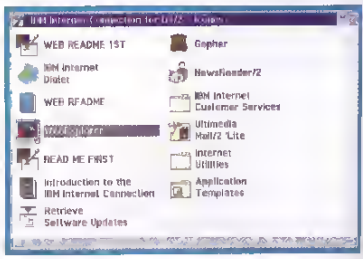
Communiquez dans le monde entier très simplement avec OS/2 Warp.

Les Autoroutes de l'Information vous intéressent ? OS/2 Warp vous ouvre les portes du cyberspace et met la plus grande source mondiale d'information à portée de votre clavier. De l'anthropologie à la météo, rien n'aura plus de secret pour vous !

OS/2 Warp, votre bretelle d'accès aux Autoroutes de l'Information.
Grâce à OS/2 Warp, vous connecter aux Autoroutes de l'Information devient un jeu d'enfant. Tous les programmes nécessaires vous sont fournis dans le BonusPak, livré en standard avec OS/2 Warp. En particulier, IBM Internet Connection vous permet d'accéder à plus de 50 000 réseaux d'information et de services, depuis votre fauteuil.

Netsurfez encore plus simplement que vous ne l'imaginiez !
Partez tranquille sur les Autoroutes de l'Information. L'interface graphique d'OS/2 Warp se pilote avec la souris... du bout des doigts ! en quelques clics, OS/2 Warp vous permet de consulter ou d'envoyer des messages électroniques à plusieurs millions d'Internautes dans le monde. Participer à des milliers de forums spécifiques traitant de sujets aussi variés que la cuisine, le cinéma, les extra-terrestres ou la littérature est tout aussi simple.

Téléchargez programmes et fichiers.
Internet regorge de logiciels contributifs ou gratuits, d'images et de sons que vous pouvez télécharger sur votre disque dur très simplement avec OS/2 Warp. Profitez-en pour compléter votre logithèque à moindre frais !



OS/2 Warp vous fournit tous les outils nécessaires pour vous connecter à Internet.

OS/2 Warp
Nouveau système d'exploitation d'IBM, OS/2 Warp est conçu pour répondre à vos besoins. Il est complet, simple, rapide, compatible et économique en mémoire vive. Vous pouvez profiter de tous ces avantages pour seulement

650 FF TTC

Sous les claviers, le Warp !

« Taper une lettre, imprimer une invitation et tenir ma comptabilité personnelle, le tout simultanément... Plus j'en fais, plus je gagne de temps avec OS/2 Warp. »

Thierry • Home-warper adepte du travail à domicile

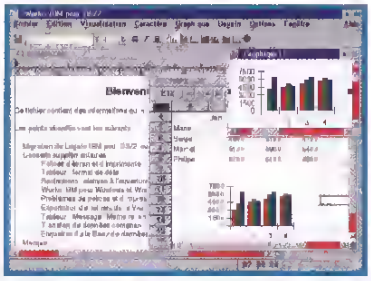
Augmentez votre productivité avec OS/2 Warp.

Ça y est ! Vous allez pouvoir travailler confortablement chez vous... avec OS/2 Warp ! Les applications bureautiques dont vous avez besoin sont regroupées au sein du BonusPak d'OS/2 Warp. Toutes sont optimisées pour tirer parti des performances et des fonctions d'OS/2 Warp.

Tous les outils pour travailler chez soi...
Livré gratuitement avec OS/2 Warp, le BonusPak contient un ensemble complet d'applications de productivité personnelle, vous permettant de travailler sans délai. Parmi ces applications toutes natives OS/2 Warp, IBM Works est la plus complète. Cet intégré vous fournit une panoplie d'outils prêts à l'emploi pour mener à bien vos travaux bureautiques : un traitement de texte, un tableur, mais aussi un grapheur, un gestionnaire de fichiers et même un générateur de rapports.

...Transformer votre PC en télécopieur...
Votre travail terminé, vous voulez l'adresser à un correspondant ? Pas de problème ! Le logiciel FaxWorks, inclus dans le BonusPak, transforme votre PC équipé d'un modem en télécopieur. Un "tirer-lâcher" de l'icône de votre document vers l'icône FaxWorks suffit à expédier par fax ledit document. Difficile de faire plus simple ! D'autres fonctions d'OS/2 Warp vous permettent de consulter le minitel sur votre écran, de transférer des fichiers par modem, de travailler par téléconférence, ou mieux encore, de vous connecter à Internet et à Compuserve.

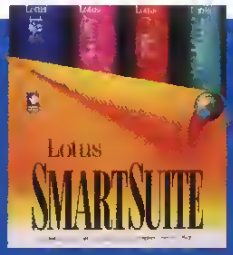
...Organiser son temps !
Avec OS/2 Warp et PIM (Personal Information Manager), votre organiseur électronique, vous disposez également de nombreux accessoires pour vous simplifier la vie : le calendrier, le répertoire ou le bloc-notes, ainsi que d'autres applications comme le carnet de rendez-vous ou le pense-bête. En outre, toutes les informations gérées par PIM sont directement utilisables au sein d'IBM Works et avec FaxWorks.



IBM Works vous permet de réaliser tout type de document.

BonusPak
Livré en standard avec OS/2 Warp, le BonusPak comprend de puissants outils pour travailler, s'organiser, communiquer et créer des présentations multimédia.

DANS LA BOITE D'OS/2 WARP



SmartSuite
SmartSuite offre aux utilisateurs les plus exigeants le puissant traitement de texte Lotus Ami Pro, le tableur Lotus 1-2-3, le logiciel de présentation Lotus Freelance Graphics, et une licence d'utilisation de la messagerie Lotus cc:Mail.

Prix promotionnel 3 700 FF TTC

Silence... Moteur... Warp'action !

« Depuis que j'y ai inséré une séquence animée de mon meilleur profil, mon CV numérique a vraiment plus de gueule ! Merci OS/2 Warp. »

Elodie • Warp-tiste free-lance tous travaux graphiques

Exploitez sans peine toutes les richesses du multimédia avec OS/2 Warp.

Vous rêvez de créer un dessin animé, de composer une musique de film, de produire un vidéo-clip, ou plus simplement, de donner du relief à vos présentations... Faites le grand saut dans la dimension multimédia ! Tout ce dont vous avez besoin est inclus dans le BonusPak d'OS/2 Warp.

Coiffez votre casquette de cinéaste !
OS/2 Warp vous offre en standard une large panoplie d'applications multimédia dédiées au traitement de l'audio et de la vidéo. Ces outils natifs OS/2 Warp profitent de son fonctionnement multitâche 32 bits très performant.

Découvrez le multimédia universel...
OS/2 Warp vous permet de manipuler des données multimédia de toute nature : sons numériques, musiques MIDI, séquences vidéo. Vous pouvez aussi regarder à l'écran vos photos transférées sur CD-Kodak, écouter vos CD audio favoris sur votre lecteur de CD-ROM, piloter un lecteur de vidéodisques* ou de CD Vidéo, capturer des séquences vidéo avec une carte appropriée et même effectuer des montages simples. Et si vous réalisiez Jurassic Warp sur votre PC ?

Dopez votre multimédia au multitâche.
Premier système multitâche pour PC, OS/2 Warp vous procure toute la puissance requise par les applications multimédia. Vous pouvez, par exemple, visionner simultanément trois séquences vidéo, sans micro-coupures sur le son ni saccades de l'image. Avec OS/2 Warp, vos projets multimédia ne connaissent aucune limite physique. Un formidable défi à votre créativité...

* de la marque Pioneer

Visualisez simplement vos images numériques avec Multimedia Viewer.

Person to Person
Grâce au programme de téléconférence Person to Person, vous pouvez non-seulement travailler sur un même projet en collaboration avec un interlocuteur distant équipé d'un PC et d'OS/2 Warp, ou simplement dialoguer avec lui, les yeux dans les yeux, en temps réel.

1 386 FF TTC

Warp 'em up ! WARP

« Avec OS/2 Warp, oubliée la mémoire qui flanche. Je peux jouer sans rien devoir paramétrer. Le système s'occupe de tout ! C'est très cool. »

Laurent • Warpeur Pro octet noir - 2ème dan

Apprendre et s'amuser avec OS/2 Warp devient un jeu d'enfant !

Hier, installer les derniers jeux vidéo multimédia sur un PC exigeait des heures de tâtonnements. Aujourd'hui, OS/2 vous libère de toute contrainte. Vous disposez ainsi de plus de temps pour vous plonger dans le monde de la connaissance et des loisirs sur CD-ROM.

Jouez sans galérer avec OS/2 Warp

Désormais, pour commencer une partie de vos nouveaux jeux compatibles OS/2 Warp, il vous suffit de les copier sur votre disque dur. Plus besoin de "dompter" un quelconque gestionnaire de mémoire. OS/2 Warp intègre en standard les paramétrages optimisés de plus de 100 bits ludiques fonctionnant sous DOS. Il effectue ainsi automatiquement tous les réglages nécessaires pour que vous puissiez vous distraire dans les meilleures conditions. Plutôt cool, non ?

Découvrez le monde fascinant de la culture interactive

Avec OS/2 Warp, votre passeport pour la découverte, vous accédez à une gigantesque mine d'informations sur les sujets les plus variés et sous toutes les formes. Visite interactive du Louvre, conte animé pour enfants, encyclopédie multimédia, banque d'images, guide touristique illustré de sons et d'images, magazine électronique... Jamais les nouveaux supports de l'information n'avaient intégré autant de données multimédia. Données que vous pouvez voir comme au cinéma - animations fluides et sons parfaitement synchronisés - grâce au puissant traitement multitâche d'OS/2 Warp. Histoire de vous amuser tout en apprenant !

OS/2 Warp transforme votre PC en véritable console de jeux vidéo.

Voici un échantillon de jeux tirant parti de la puissance d'OS/2 Warp :

Alone in the Dark 1 & 2
Colonization
Commander Blood
Doom
Dune 2
Galactic Civilization
Heretic
Indiana Jones 3 & 4
King Quest
Le Roi Lion
Little Big Adventure
Prince of Persia
Raptor
Rebel Assault
Space Quest
Under a killing moon
Wing Commander
X-Wing

Under a killing moon

Plus qu'un simple jeu, *Under a killing moon* vous entraîne dans une véritable aventure policière interactive. Les trois heures et demie de séquences vidéo tournées comme un film, avec décors et comédiens professionnels, vous plongent au cœur d'une enquête fascinante. Une question se pose : serez-vous aussi perspicace que Columbo ?

Fax-modem & minitel Olitec

Le fax-modem & minitel Olitec vous permet d'émettre et de recevoir des fax jusqu'à 14400 bps. Il vous offre en plus la possibilité d'émuler le minitel et de transférer des fichiers jusqu'à 57600 bps avec compression (V32bis). Les deux logiciels simples d'emploi livrés en standard, Olicom Windows et Olifax Windows, complètent cette solution de communication.

Aux Origines de l'Homme vous invite à un voyage spectaculaire au cœur des temps préhistoriques. Vous pourrez faire la connaissance des lointains ancêtres de l'homme et suivre leur évolution depuis le premier primate jusqu'à l'Homo sapiens. La grande qualité de la réalisation (superbes images de synthèse et séquences de morphing incluses) ainsi que la richesse du contenu en font un titre éducatif indispensable.

Aux Origines de l'Homme

Vous parlez à votre PC ? Et bien dictez maintenant ! VoiceType Système de *Dictée personnelle* pour OS/2 est le premier système de reconnaissance vocale à haute performance. Il vous permet de "saisir" vos textes très rapidement, simplement en les dictant à l'aide d'un micro. *Dictée personnelle* peut même répéter ce que vous venez de dicter pour vous assurer que vous avez bien exprimé toutes vos idées.

Dictée personnelle pour OS/2

TOUS CES PRODUITS POUR OS/2 WARP VOUS SONT PROPOSÉS DANS L'ENSEMBLE DES MAGASINS FNAC.

Bulletin à remplir

et à renvoyer dès aujourd'hui

sous enveloppe affranchie

à : IBM Point réponse

ESSAI GRATUIT

Concours Léonardo BP 51 - 45802 Saint Jean de Braye Cedex
ou par fax : (16) 38 70 05 20

Essayez-le vite!

❑ *Oui,*

je souhaite recevoir mon CD-ROM d'essai gratuit OS/2 Warp. Cochez cette case pour recevoir votre CD-ROM d'essai gratuit OS/2 Warp (utilisable pendant 45 jours) et découvrir ses étonnantes capacités sur votre PC.

❑ *Oui,*

je souhaite recevoir mon carnet de route Internet. Cochez cette case pour recevoir gratuitement votre guide pratique pour vous connecter facilement au réseau des réseaux.

❑ *Oui,*

je souhaite bénéficier d'un abonnement gratuit à InfoWarp.
Cochez cette case pour recevoir gratuitement les prochains numéros d'InfoWarp.

A RENVOYER

Merci de bien vouloir indiquer vos coordonnées :

Nom : _____ Prénom : _____
Société : _____ Profession : _____
Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____
Tél. domicile : _____
Tél. professionnel : _____
Fax professionnel : _____

Mon PC :
Microprocesseur : ❑ 80386 ❑ 80486 ❑ Pentium ❑ Autre (précisez : _____)
Mémoire vive : ❑ Mo Capacité du disque dur : ❑ Mo
Mode graphique : ❑ VGA ❑ SVGA ❑ Autre (précisez : _____)
Système d'exploitation
❑ DOS ❑ DOS/Windows ❑ OS/2 ❑ Autre (précisez : _____)
❑ Carte son ❑ Carte vidéo ❑ Lecteur de CD-ROM

Signature Date

PCF W1

PARTICIPEZ AU CONCOURS OS/2 WARP

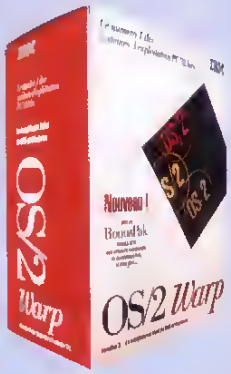
Gagnez jusqu'à 20 000 F de produits IBM !

Testez votre connaissance d'OS/2 Warp et participez à notre tirage au sort. Pour concourir et retirer votre bulletin de participation, rendez-vous chez un de nos revendeurs participant à cette opération. Vous pouvez également obtenir votre bulletin de participation par téléphone, du lundi au vendredi, de 8h30 à 18h30, au N° Azur 36 63 36 43*

* Coût d'une communication locale avec modulation tarifaire

N'attendez plus !

OS/2 Warp vous offre tout ce dont vous rêviez et plus encore...



OS/2 Warp (boite rouge)
Si vous possédez une licence Windows 3.1, cette version d'OS/2 Warp vous est destinée. Elle vous permet d'exécuter les applications OS/2, DOS et Windows, sans modifier votre configuration Windows déjà installée.

OS/2 Warp avec WIN-OS/2 (boite bleue)
Si vous ne possédez pas de licence Windows 3.1, choisissez cette seconde version d'OS/2 Warp. Dotée de WIN-OS/2, elle vous permet d'exécuter les applications OS/2, DOS et Windows.

- 32 bits multitâche
- Exécute les applications OS/2, DOS et Windows
- Econome en mémoire vive
- Livré en standard avec une suite bureautique, plus des applications multimédia et de communication
- Disponible immédiatement.

POUR MOINS DE 700 F (VERSION OS/2 WARP ROUGE)
(VERSION OS/2 WARP AVEC WIN-OS/2 BLEU 1 042 F)

La plupart des produits présentés dans ce magazine sont disponibles chez les revendeurs IBM, notamment dans l'ensemble des FNAC et à la boutique OS/2. Pour connaître l'adresse du revendeur IBM le plus proche de chez vous, appelez dès aujourd'hui le numéro Azur 36 63 36 43, ou consultez le 3616 IBM*OS2 sur votre minitel.

Toutes les marques citées dans ce document sont des marques déposées et appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Document non contractuel.

3D STÉREO 2

13/20

- **GENRE : Traitement d'images en relief.**
- **ÉDITEUR : Médiarelief**
- **PRIX : Moins de 200 F.**

↗ Premier du genre. Documentation exhaustive.

↘ Pas de possibilité de travail sur plusieurs plans

C'est rigolo, même si on a l'air bête avec les lunettes rouges et vertes !

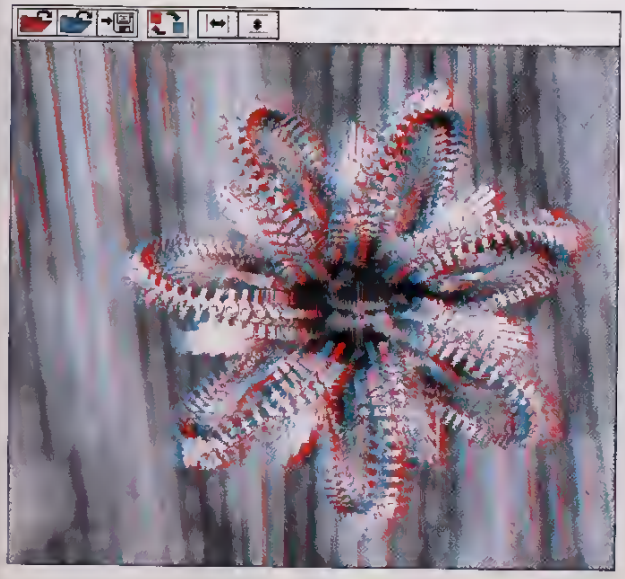
Attention ! Ne confondez pas avec les stéréogrammes ! Vous vous souvenez du *Monstre du lagon noir*? Mais si, ce film en 3D, que vous regardiez le nez chaussé de lunettes rouges et vertes, voyant surgir la bébête hors de l'écran, avec l'impression qu'elle allait vous attirer de ses griffes dans les sombres eaux glauques de son domaine aquatique !

Ça y est ? Bon. Eh ben, ce principe d'image est celui utilisé dans *3D Stéréo*, à savoir en résumé: prendre la même image deux fois, avec un léger décalage. Vous pouvez le faire en prenant deux photos, ou en créant deux images avec un logiciel. La première image est filtrée en rouge, l'autre en vert. La superposition des deux images vous donne, avec les lunettes, l'impression de profondeur plus ou moins accentuée selon le décalage.

Le logiciel vous permet de convertir vos images préférées, pour leur donner cette impression de relief, et peut bien sûr être utilisé pour créer vos propres images en relief. En fait, vous serez obligés de les travailler sous un quelconque logiciel de retouche d'image, puis de les filtrer sous 3D Stéréo. La version *sharewa-re*, que vous pourrez trouver sur notre CD du mois, permet de visualiser et de travailler des images en noir et blanc. La couleur est disponible sur la version commerciale. ◆

D. C.

Si vous souhaitez recevoir des lunettes 3D, la société Médiarelief vous propose un envoi contre une enveloppe timbrée à votre nom et adresse plus trois timbres, avec un délai en fonction du nombre de demandes. Dans la version commerciale, les lunettes sont évidemment inclusas.
Médiarelief : 6, place Deseau 95100 Argenteuil, France.



LA COMPIL' FRENCHY

15/20

- **GENRE : COMPILLATION DE SHAREWARES.**
- **ÉDITEUR : Media set.**
- **PRIX : Moins de 100 F.**

↗ En français. Variété des thèmes.

↘ Aucun.

Pour découvrir le travail des auteurs français de sharewares.

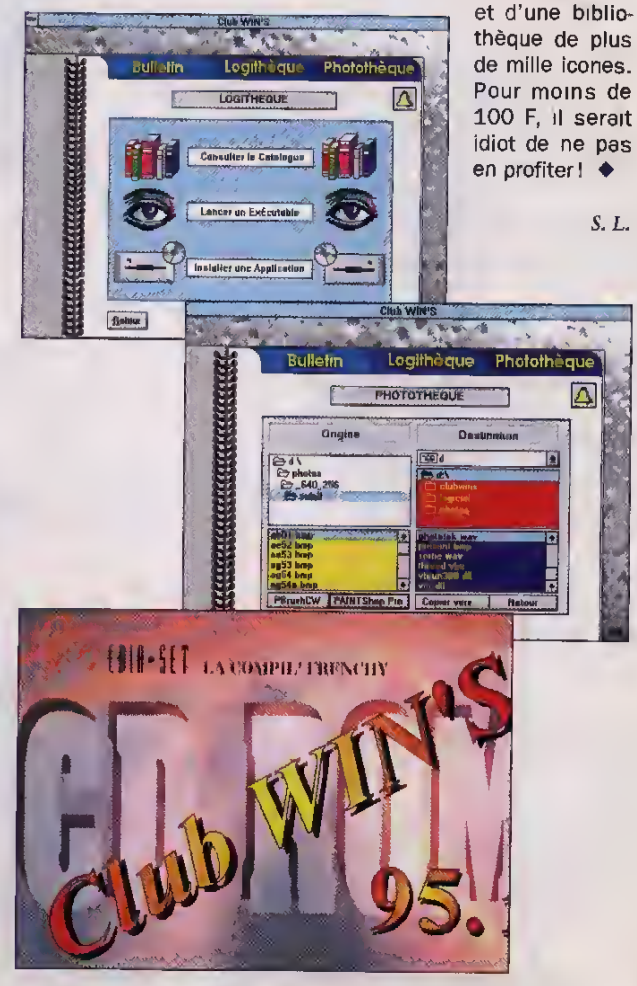
Media Set propose une compilation des produits de Club Win's, célèbre association de développeurs et d'utilisateurs de PC. La *Compil' Frenchy*, propose donc près de cent quatre-vingt logiciels français sous Windows, gratuits ou en libre essai.

Au programme : logiciels de comptabilité, accessoires de bureau, aides à la programmation, utilitaires pour disques durs, logiciels éducatifs, généalogie, biorythmes, gestions de comptes bancaires, de cassettes audio ou vidéo, traceurs de courbes, logiciels de cuisine, de diététique et des jeux (si jamais vous en manquiez après notre CD-ROM du mois...)

Parmi les produits originaux, signalons les lettres types pour contester les P.V., *Bobos* un logiciel pour les premiers secours ou *Boulier* pour apprendre à utiliser les bouliers chinois.

Mais ce n'est pas tout ! Le cadeau bonus vient de la présence de trois cent trente photos libres de droits, de cent soixante-dix musiques, sons ou animations, et d'une bibliothèque de plus de mille icones. Pour moins de 100 F, il serait idiot de ne pas en profiter ! ◆

S. L.

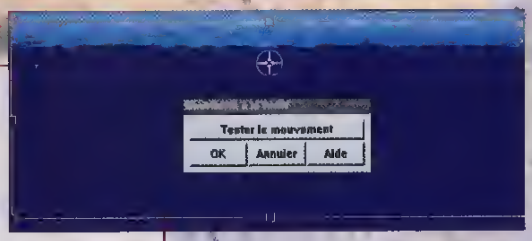


Moi, jeux

KLIK & PLAY, SEA WAR

Sea, sex and sun... Ha ! La mer, que l'on voit danser le long des golfes plus ou moins clairs. Ha ! Les sous-marins lance-missile à tête nucléaire, les nappes de pétrole en surface, les déchets radioactifs au fond... Moi j'aime la mer. Je l'aime tellement que je vous propose aujourd'hui de réaliser une bataille de torpilles : les yeux rivés au périscope de votre sous-marin nucléaire vous devez lancer des missiles sur tout ce qui bouge et détruire les torpilles qui essayent de vous atteindre. PCFuN et Étranges Libellules vous offrent tous les objets nécessaires à la confection du jeu, ainsi que deux animations de titre, entièrement réalisés à l'aide de 3D Studio. Comme toujours, vous pourrez recevoir la librairie entière en utilisant le bon de commande à la fin de cet article...

Avant toute chose, copiez la librairie « MOUE_05 » dans le répertoire « LIBS » de votre dossier « Klik & Play ». Ceci effectué, lancez Klik & Play et rendez-vous dans l'éditeur de niveaux.

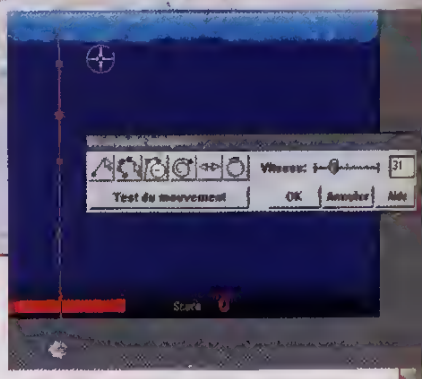


Une nouvelle icone doit être disponible dans la barre des librairies, en haut ou en bas selon le type d'installation : « PC Fun numéro 6 - Sea War ». Ouvrez cette librairie pour afficher son contenu dans le haut de la fenêtre. Nous allons disposer les objets sur l'écran pour constituer le terrain de jeu. L'objet « Fond 3 » doit recouvrir toute la zone de jeu.

Mettez le « Viseur » près de la surface, centré dans l'écran. Cet objet sera contrôlé à la souris : ouvrez son menu et sélectionnez « Changer Mouvement », puis cliquez sur « Contrôler à la souris ».

Définissez la zone de mouvement comme suit...

Vous trouverez dans la librairie de petits objets en forme de carré jaune : nous les utiliserons dans le jeu pour fabriquer les navires. Déposez un « Créateur gauche » en dehors de l'écran au niveau de la surface de l'eau : cet objet sera le point de départ des navires de surface vers la droite. De la même façon, positionnez un « Créateur droit » de l'autre côté, un peu plus bas. Déposez maintenant deux « Sous créateurs gauche » en dehors du terrain vers le milieu de l'eau et deux « Sous créateurs droits » sur la droite de la zone de jeu : ces quatre objets seront responsables de la création des sous-marins. Prenez le petit dernier « Créateur de torpilles » et posez-le en bas du jeu.



Saisissez-vous de la « Torpille » et posez-la en bas du terrain, juste à côté du « Créateur de torpilles ». Ouvrez son menu de configuration et sélectionnez « Choisir mouvement ». Nous allons affecter un mouvement enregistré à cette torpille. Il faudra donner une impression de perspective synchronisée avec l'animation : la torpille s'éloigne rapidement, puis ralenti au fur et à mesure que sa distance augmente.

Comme sur l'image qui suit, tracez cinq portions de droite vers la surface : la première doit être la plus grande et la dernière doit se terminer au niveau de la mer. En cliquant à droite sur chacun des nœuds de la droite, vous pouvez fixer individuellement la vitesse de chaque portion. Entrez les valeurs suivantes dans l'ordre, du fond vers la surface : 67, 31, 20, 13 et 7.

En tâtonnant un peu, vous trouverez la configuration nécessaire pour donner la bonne impression de perspective.

• Début du niveau
- [Torpille ennemie 1] : Détruire
- [Torpille] Détruire
- [Viseur] Changer la valeur modifiable A en 7
- [Viseur] Changer la valeur modifiable B en 15

• Toutes les 10'00"
- [Viseur] : Ajouter 5 à la valeur modifiable B

• Toutes les 01'00"
• aleatoire[100] <= Valeur A["[Viseur]"]
- [Créateur gauche] Tirer [Navire] vers à une vitesse de 14

• Toutes les 01'00"
• aleatoire[100] <= Valeur A["[Viseur]"]
- [Créateur droit] Tirer [Navire] vers à une vitesse de 17

• Toutes les 01'00"
• aleatoire[100] <= Valeur A["[Viseur]"]
• Prend un des objets [Sous créateur gauche]
- [Sous créateur gauche] . Tirer [Sous marin] vers à une vitesse de 22

• Toutes les 01'00"
• aleatoire[100] <= Valeur A["[Viseur]"]
• Prend un des objets [Sous créateur gauche]
- [Sous créateur droit] Tirer [Sous marin] vers à une vitesse de 18

Vous pouvez déjà faire fonctionner le jeu et constater que l'effet de lancement des torpilles est saisissant : vive les Étranges Libellules ! Il nous faut maintenant créer des navires ennemis au hasard. Voyons le principe de fabrication d'un petit générateur aléatoire.
Toute les secondes, nous demandons un nombre aléatoire compris entre 0 et 100, et le comparons à une valeur de référence : si le nombre est inférieur à cette valeur, nous créons un objet, sinon nous ne faisons rien. La valeur de référence est un indicateur très clair sur le nombre d'objets à fabriquer : 100 pour un objet toute les secondes, 50 pour environ un sur deux, 10 pour un sur 10 et 0 pour aucun (N.O.L R. : Non, c'est pas possible !)...
Pour faire progresser la difficulté du jeu, nous garderons cette valeur dans l'une des variables internes du viseur (la valeur A). La valeur B du viseur contiendra la valeur de référence utilisée pour la création des torpilles ennemies (Cf. Plus tard !)
Entrez les événements suivants. Quelques trucs pour vous aider :
➢ Le générateur aléatoire se trouve dans le menu de l'objet « Système » dans l'éditeur d'expression.
➢ Les navires et sous-marins sont simplement fabriqués par une action « Tirer un objet ». Vous choisirez le « Navire » ou le « Sous-marin » directement dans la librairie **PCFuN** 6, puis vous forcerez la direction à l'aide de l'option « Tirer dans les directions sélectionnées ».
➢ Les sous-marins peuvent être fabriqués à partir de plusieurs objets créateurs : à la suite du générateur aléatoire est ajoutée une ligne qui tire l'un des créateurs au hasard, et que vous trouverez dans le menu « Choisir/Compter » de chacun de ces objets.

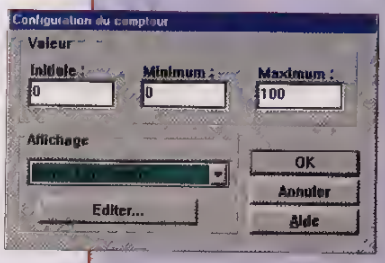
• Toujours
- [Créateur de torpilles] : Fixer la position X en X["[Viseur]"]

• [Joueur 1] appui sur le bouton 1
• Le nombre d'objets [Torpille] <= 1
- : Créer [Torpille] at (5,-22) à partir de [Créateur de torpilles]
- : Jouer le son digitalisé whoosh

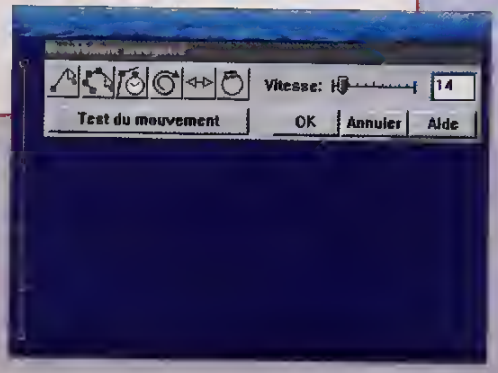
• L'objet [Torpille] est arrêté
- [Torpille] : Détruire

Ouf ! Tous les acteurs du jeu sont posés. Rendez-vous dans l'éditeur d'événement.
Première chose à faire, vous débarrasser éventuellement de tous les événements créés automatiquement par Klik & Play, et qui ne serviront pas dans ce jeu. Tous à la poubelle, l'écran doit être vide ! Ceci fait, choisissez l'option de menu « Edition », « Préférences » et désélectionnez la case « Créer événements par défaut ».
Il nous faut tout d'abord tirer les torpilles en fonction de la position du viseur. Ceci est fait très simplement en forçant à chaque boucle la position du petit objet caché « Créateur de torpille » à la verticale du viseur.
Lorsque le joueur appuie sur le bouton de la souris, nous vérifions le nombre de torpilles à l'écran pour le limiter à deux, et rendre le jeu plus difficile. La torpille est détruite lorsqu'elle arrive en fin de mouvement.

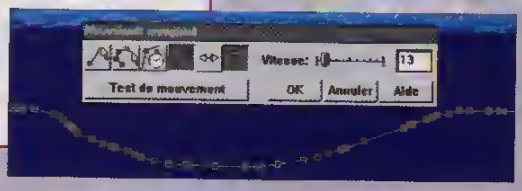
Il ne vous reste qu'à ajouter un score en bas à droite, et un compteur de dommages sous la forme d'une barre horizontale en bas à gauche. Pour ce faire, choisissez l'icone « Outils », « Créer un nouveau compteur » et entrez les valeurs de l'image suivante dans la boîte. Notre compteur fonctionnera de 0 à 100.



Nous allons faire de même avec la torpille lancée par les navires. Posez l'objet « Torpille ennemie 1 » près de la surface, comme si elle provenait d'un bateau. Affectez-lui un mouvement enregistré, et comme auparavant, définissez son cheminement vers le fond sous la forme de quatre segments de droite. La vitesse doit augmenter au fur et à mesure de la descente de l'objet, entrez les valeurs suivantes pour chaque portion : 7, 14, 30 et 51.



La mer ne serait pas la mer sans poisson : prenez le « Poisson 1 » et posez-le en dehors et à gauche de la zone de jeu. Posez le « Poisson 2 » à droite du jeu de la même manière. Affectez à chacun de ces objets un mouvement enregistré, et entrez un cheminement similaire à la prochaine illustration pour chacun d'eux. Veillez à cocher les cases « Boucler » et « Repositionner à la fin ».



Suivez le Guide

Il faut faire tirer les sous-marins ! Toujours à l'aide de nos petits compteurs aléatoires, nous allons tirer une nouvelle torpille « Torpille ennemie 2 » en visant à 100 pixels sous le terrain : la torpille se dirige an plein vers nous et l'effet de perspective est saisissant !
Le joueur doit détruire la torpille avant la fin de son animation. Si il n'y parvient pas, nous la faisons exploser et augmentons le compteur de dommages.

- Toutes les 01'00"
- aleatoire(100) <= Valeur B(Viseur)
- Prend un des objets (Sous marin)
  - (Sous marin) : Tirer (Torpille ennemie 2) à une vitesse de 14 vers (0,183) à partir de (Createur de torpilles)
  - : Jouer le son digitalisé subrun
- Collision entre l'objet (Torpille) et l'objet (Torpille ennemie 2)
  - (Torpille) : Détruire
  - (Torpille ennemie 2) : Détruire
  - : Créer (Explosion bleue) at (0,-5) à partir de (Torpille)
  - : Jouer le son digitalisé boom2 (interruption impossible)
- Objet (Torpille ennemie 2): l'animation Walking est terminée
  - (Torpille ennemie 2) : Détruire
  - (Compteur 1) : Ajouter 10 au compteur
  - : Jouer le son digitalisé nyaah

- Toutes les 01'00"
- aleatoire(100) <= Valeur B(Viseur)
- Prend un des objets (Navire)
  - : Créer (Torpille ennemie 1) at (-3,13) à partir de (Navire)
  - : Jouer le son digitalisé splash
- Collision entre l'objet (Torpille) et l'objet (Torpille ennemie 1)
  - (Torpille ennemie 1) : Détruire
  - (Torpille) : Détruire
  - : Créer (Explosion bleue) at (0,-5) à partir de (Torpille)
  - : Jouer le son digitalisé boom2 (interruption impossible)
- L'objet (Torpille ennemie 1) est arrêté
  - (Torpille ennemie 1) : Détruire
  - : Créer (Explosion rouge) at (0,0) à partir de (Torpille ennemie 1)
  - (Compteur 1) : Ajouter 20 au compteur
  - : Jouer le son digitalisé nyaah
- L'objet (Torpille ennemie 1) est hors de la zone de jeu.
  - (Torpille ennemie 1) : Détruire
- La position X de l'objet (Torpille ennemie 1) <= 320
  - (Torpille ennemie 1) : Forcer la direction de l'animation
- La position X de l'objet (Torpille ennemie 1) > 320
  - (Torpille ennemie 1) : Forcer la direction de l'animation

Assurez-vous du bon fonctionnement des événements précédents avant de passer à l'étape suivante : faire tirer des torpilles ! Nous allons nous concentrer tout d'abord sur la torpille lancée par les navires de surface. Nous utiliserons le même principe de petit générateur aléatoire, basé sur la valeur modifiable B de notre viseur. Comme vous l'avez peut-être constaté dans les événements précédents, cette valeur est augmentée toutes les cinq secondes.
Quelques informations sur les données à entrer :
➢ Vous créez la torpille à l'aide de l'option « Créer un objet » dans la colonne de l'œuf, et vous choisissez la « Torpille ennemie 1 » que nous avons déposée sur le terrain tout à l'heure.
➢ Deux petites conditions inspectent la position de cet objet dans l'axe horizontal, et la font regarder à droite ou à gauche selon la position pour augmenter l'effet de perspective.
➢ L'explosion est un simple objet que nous créons lors de la destruction de la torpille.

Les événements suivants gèrent la destruction des torpilles ennemies par le joueur et détectent la fin du jeu lorsque le compteur de dommage atteint 100.

- Collision entre l'objet (Torpille) et l'objet (Navire)
  - (Navire) : Détruire
  - (Torpille) : Détruire
  - : Créer (Explosion bleue) at (0,-5) à partir de (Torpille)
  - : Jouer le son digitalisé clapwoop
  - (Joueur 1) : Ajouter 250 au score
- Collision entre l'objet (Torpille) et l'objet (Sous marin)
  - (Sous marin) : Détruire
  - (Torpille) : Détruire
  - : Créer (Explosion bleue) at (0,-5) à partir de (Torpille)
  - : Jouer le son digitalisé clapbig
  - (Joueur 1) : Ajouter 100 au score
- (Compteur 1) >= 100
  - : Scène suivante

Votre jeu devrait fonctionner maintenant. Vous aurez peut-être à adapter le nombre de navires et de torpilles en modifiant les valeurs A et B du viseur, ou autoriser le joueur à tirer plus... Nous allons quant à nous, peaufiner la présentation en ajoutant un titre sous forme d'animation *3D Studio*.
Rendez-vous dans l'éditeur de scénario.

Et les poissons alors ? Entrez la liste qui suit pour les rendre vraiment gênants dans ce jeu : ils interceptent les torpilles du joueur.

- Collision entre l'objet (Torpille) et l'objet (Poisson)
  - (Torpille) : Détruire
  - (Poisson) : Tirer (Bulles en suspension) vers à une vitesse de 13
  - : Jouer le son digitalisé oilboil
- Collision entre l'objet (Torpille) et l'objet (Poisson 2)
  - (Torpille) : Détruire
  - (Poisson 2) : Tirer (Bulles en suspension) vers à une vitesse de 13
  - : Jouer le son digitalisé oilboil
- La position Y de l'objet (Bulles en suspension) < 200
  - : Ignorer
  - (Bulles en suspension) : Détruire

Il y avait Bomb'X

DAL'X

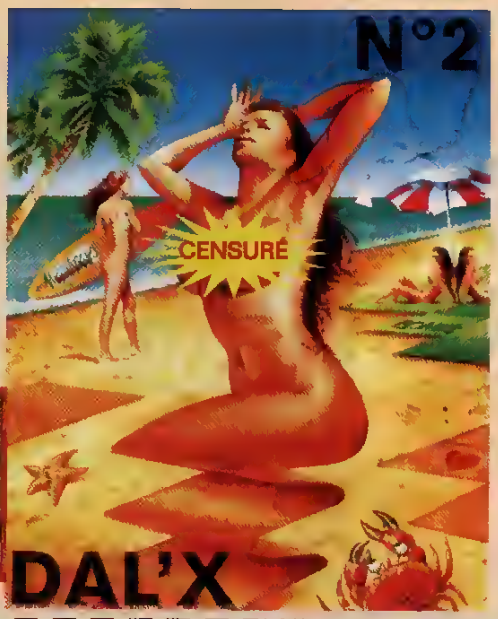
15 niveaux immenses et délirants.

Reconstituez un puzzle afin de retrouver votre tendre amie.

Univers en 3D avec scrolling.

Mode 2 joueurs en simultanée avec 15 niveaux supplémentaires.

Bomb'X et DAL'X 120 F les 2 !



et maintenant il y a Dal'X!

DAL'X

est disponible en kiosque pour 69 Francs.

ou par correspondance auprès de

MEDIAGOGO, 210 rue du Fbg St-Martin, 75010 PARIS

en retournant le bon de commande ci-joint, accompagné de votre règlement (CCP, cheque, mandat-lettre) à l'ordre de Mediagogo. Pour les commandes en provenance de l'étranger, merci d'utiliser le mandat.

Dernière minute:
20 niveaux supplémentaires pour Bomb'X avec les 10 stars de la vidéo de charme française. Réf. Extension 1 - 59 F

BON DE COMMANDE (A remplir en capitales)

- ☐ SEXY PC n°1 avec Bomb'X 69 F + Port 15 F soit 84 F
- ☐ *SEXY PC n°2 avec DAL'X 69 F + Port 15 F soit 84 F* Nouveau
- ☐ SEXY PC n°1 et 2 Dal'X/Bomb'X 120 F + Port 15 F soit 135 F
- ☐ Extensions 1 de Bomb'X 59 F + port 15 F soit 74 F Nouveau

NOM : PRENOM :

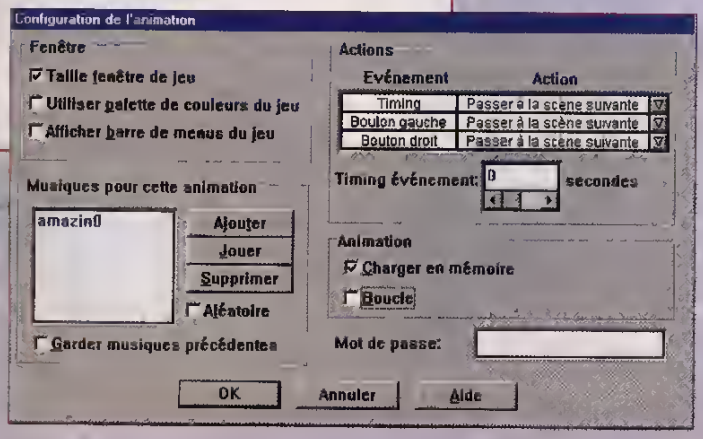
ADRESSE :

Code postal : Ville:

Le : Signature:

PCF 6

Ouvrez la barre d'outils et choisissez l'option « Ajouter une animation au jeu », et cliquez sur le premier niveau : Klik & Play insère l'animation avant le niveau de jeu. Dans le sélecteur choisissez le fichier « INTRO.FLC » sur le CD-ROM de **PCFuN**. Cliquez à droite sur la nouvelle animation, et choisissez l'option « Configurer l'animation ». Copiez les options suivantes dans la boîte de dialogue.



Il nous reste à ajouter l'animation « Game Over » de la même manière. Le fichier s'appelle « LOOSE.FLC », vous la déposerez sur la case « Suite. . » se situant après le niveau de jeu. Cette animation ne doit pas rester affichée à l'écran trop longtemps : ouvrez sa boîte de configuration et entrez la valeur 10 dans la zone « Timing événement ». Ouvrez le menu « Popup » en cliquant sur la première petite flèche, et choisissez « Relancer le jeu à partir de la scène 1 ».

Et voilà un petit chef-d'œuvre réalisé en quelques heures. Tout le monde à **PCFuN** attend avec impatience vos réalisations sur ce thème. Comme tous les mois nous sommes sûrs que vous serez délirants, rigolos, astucieux, créatifs... génialux évidemment!

François Lionnet

Suivez le Guide

À peine remis de nos émotions du mois dernier, nous voici de nouveau plongés dans l'obscurité des espaces intergalactiques enveloppant notre vaisseau CorelDRAW!. Nos yeux, s'accommodant pourtant de la faible clarté bleuâtre prodiguée par une planète inconnue, discernent maintenant une lueur égayant le noir d'un horizon jusqu'alors angoissant...

CorelDRAW! Attention, travaux... pratiques

LE DÉCOR SE PRÉCISE

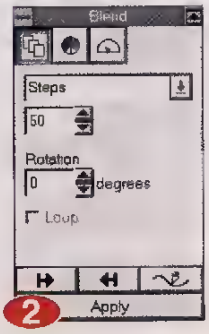
Si vous ratez un épisode, toutes les étapes précédentes seront reprises sur le CD suivant. Pour maintenir le suspense créatif, nous ne vous dévoilons pas l'illustration finale, sachez seulement que ça va avoir de la gueule et que la S.F. sera mise à mal!

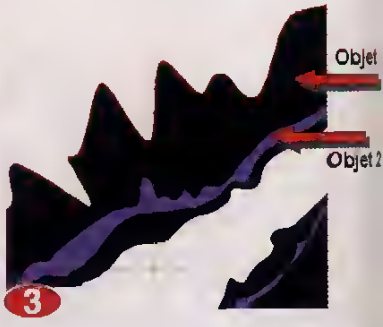
1 QUE LA LUEUR SOIT

Sur le CD-ROM, ouvrez le fichier « FON02.COR » dans le répertoire « CREEZ\COREL\ ».

Notre espace reste relativement pauvre en couleur et nous allons remédier à ce problème en créant notre fameuse lueur spectrale. Pour cela, nous allons créer un nouveau plan, l'appeler « Nuages » et lui donner une couleur prioritaire, bleu par exemple. Pendant que nous sommes dans le menu « Plans », profitons-en pour masquer notre planète qui encombre le dessin. Sélectionnez le plan « Planète », éditez-le et rendez-le invisible et verrouillé. Procédez de même avec le plan « Fond ».

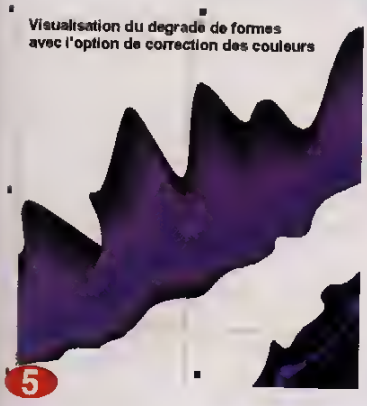
Placez-vous sur le plan « Nuages » et sélectionnez l'icone importation. Sélectionnez le fichier « NUAGES.CDR » situé dans le répertoire « CREEZ\COREL\ » du CD-ROM de PC FuN et cliquez « OK » (fig. 1). Dégroupez les objets (Ctrl-U).





Sélectionnez les objets 1 et 2 et ouvrez le menu « Dégradé de formes » (Ctrl-B). Indiquez un nombre de cinquante étapes dans le dégradé et cliquez sur « Appliquer » (fig. 2 et 3).

Voilà une jolie lueur complètement spatiale (fig. 4). Profitez-en pour valider l'option « Correction des couleurs – Exactes –» du menu « Visualiser » et constatez comme moi que même si cette visualisation n'est qu'une pâle approximation des couleurs réelles (nous verrons leur calibrage plus tard), les différences sont parfaitement visibles (fig. 5). Notre illustration étant destinée à être imprimée (au format


Visualisation du degradé de formes avec l'option de correction des couleurs

5

6

4 m x 3 m si la rédac. de **PC.FuN** ni voit pas d'inconvénient – N.D.L.R. : Et encarté dans le magazine aussi !?), il faut tenir compte des différences entre les couleurs à l'écran et celles imprimées. C'est pourquoi je vous recommande de toujours les déterminer à partir d'un nuancier papier plutôt que sur la représentation à l'écran. Procédez de la même manière pour les deux autres objets de l'illustration (fig. 6, 7 et 8).

7

8

Méthode pour la construction d'un nuage

Sur le CD-ROM, ouvrez le fichier « EXO1.CDR » dans le répertoire « CREEZ\COREL\ ».

La construction des formes de nuages relève plus d'un soucis d'esthétique que d'autre chose. Dans le précédent numéro, je vous indiquais dans un encadré sur les dégradés de formes, qu'il était important d'avoir des objets de départ et d'arrivée ayant, si possible, le même nombre de points nodaux (en tous cas pour réaliser des dégradés cohérents et sans rupture). Il suffisait pour cela de copier l'objet de départ, de le déformer un peu (sans lui retirer de point) et de le référencer comme objet d'arrivée dans le processus de dégradé. Une autre méthode permet de définir la forme d'arrivée.

Cette méthode est celle que j'ai employée dans la construction du nuage situé en bas à droite de l'illustration. On retrouve le fond noir que nous avions réalisé précédemment et une forme rouge quelconque empiétant sur le noir (fig. 9).

9

Après intersection du noir avec le rouge

10

Sélectionnez l'objet noir puis l'objet rouge (en maintenant la touche « Maj » enfoncée) et sélectionnez l'option « Intersection » du menu « Disposer ». CorelDRAW! calcule alors un nouvel objet correspondant à la surface par-

Groupes d'effet

Toutes les opérations d'effets spéciaux réalisables par CorelDRAW! génèrent des objets composites appelés « Groupes d'effet » (« Groupe de projection », « Groupe de relief », etc.). Ils gardent un lien avec la fonction d'effet spécial et, tant qu'ils restent des groupes d'effet, ils peuvent être modifiés selon l'effet choisi. Le meilleur exemple est celui du dégradé de forme où l'on peut à tout moment déplacer l'objet de départ ou d'arrivée et voir le dégradé se modifier automatiquement. Les objets perdent leurs liens avec la fonction d'effet spécial dès qu'ils ont été séparés du groupe. ◆

tagée par les deux objets sélectionnés (fig. 10). Notez que cette opération n'est réalisable que sur deux objets et que l'ordre de sélection détermine la couleur du nouvel objet créé. Ainsi dans l'exemple, le nouvel objet que j'ai colorié en vert doit normalement être rouge. Si vous aviez sélectionné l'objet rouge avant le noir, le nouvel objet créé aurait été... noir, bravo ! Supprimez l'ancien objet rouge.

Ajouter des points nodaux

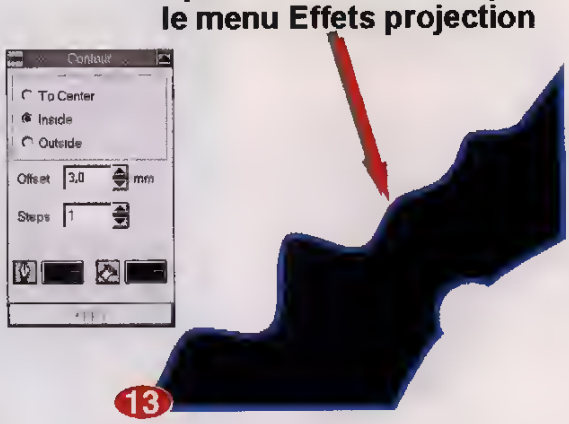
11

Le nouvel objet étant sélectionné, passez en édition de points nodaux avec l'outil « Forme » et sélectionnez le point le plus en haut et à droite. C'est, en effet, ce point qui sert de référence au segment de droite qui nous intéresse. Cliquez sur l'icone « + » du menu « Plume » (fig. 11).

12

Sélectionnez les nouveaux points créés, convertissez les segments en courbes et modifiez les courbes (fig. 12).
Sélectionnez le menu « Projection » du menu « Effets » et entrez la valeur 3 mm pour le décalage, en une étape et vers l'intérieur (fig. 13). Ainsi, on récupère un nouvel objet ayant une forme identique mais dont il faudra retirer quelques points pour qu'il soit parfaitement identique à l'original. On notera que toutes les opérations d'effets spéciaux réalisables avec CorelDRAW! génèrent des objets composites portant le nom de l'effet appliqué. Ainsi dans le cas de la projection, on obtient un groupe « Contour ». Pour intervenir sur les points de la courbe intérieure créée, il faut sélectionner l'option « Séparer » du menu « Disposer » et dissocier l'objet pour qu'il ne soit plus un groupe et devienne éditable sur ses points nodaux.

Guy Terrier



13

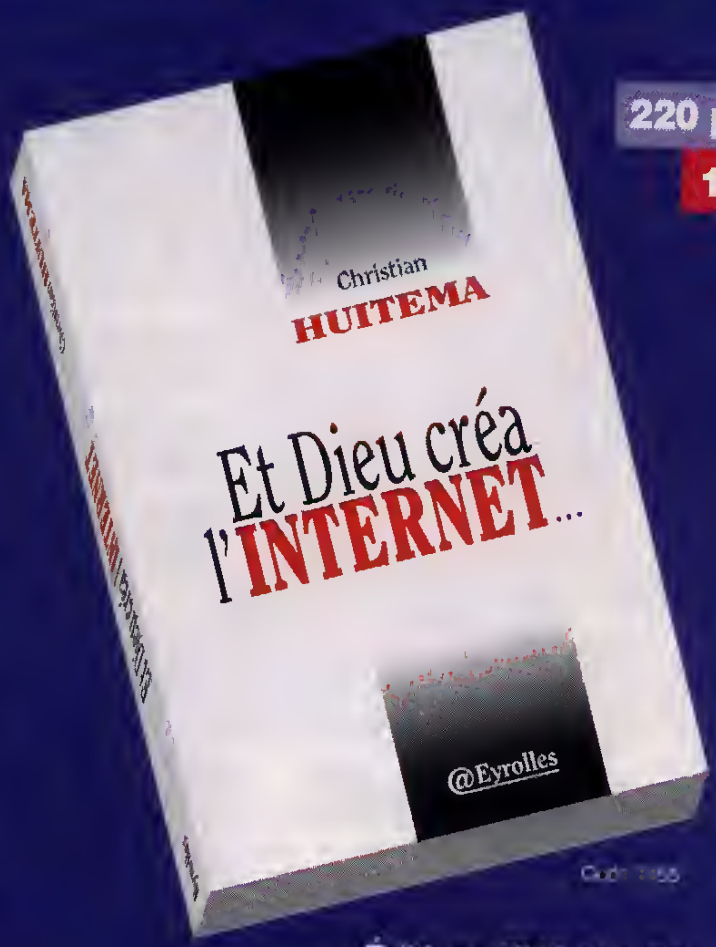
L'astuce du spécialiste des fichiers volumineux

Lorsque l'on se lance dans une illustration devant participer au concours mondial de dessin Corel (« The Academy Awards of Graphics »), on est amené à créer des dessins complexes utilisant toutes les capacités de CorelDRAW!. Si, à ce degré de difficultés, les résultats peuvent être intéressants, force est de constater que la taille du fichier final peut devenir monstrueuse. Je vous conseille donc de segmenter votre dessin sur plusieurs plans distincts. Ce qui vous permettra d'apporter des modifications à l'illustration jusqu'à la fin.
Jusque là, vous me direz qu'il n'y a rien de nouveau sous le soleil et que vous aviez compris depuis fort longtemps l'intérêt des plans. Soit, mais en dehors du fait que chaque plan peut être verrouillé et rendu invisible, accélérant ainsi la vitesse d'affichage, il n'en reste pas moins que la taille du fichier reste la même et qu'il peut arriver que votre machine commence à présenter de gros signes de faiblesses sur certaines opérations (effets spéciaux entre autres). Il est donc nécesseire de trouver une solution qui réduise la taille effective de votre fichier. Pour cela, il vous suffit de sélectionner tous les objets d'un même plan et d'exporter ou de sauvegarder votre sélection sous la forme d'un autre fichier CorelDRAW!. Prenez soin de valider l'option de sauvegarde des seuls objets sélectionnés et donnez au fichier le nom du plan sur lequel vous étiez.
Procédez de la même manière pour les autres plans et le tour est joué. Il ne vous reste plus qu'à ouvrir individuellement ces nouveaux fichiers (beaucoup moins volumineux) et d'y apporter vos modifications (qui seront traitées plus rapidement). Lorsque tout vous semble alors correct, il ne vous reste plus alors qu'à créer un nouveau fichier dans lequel vous importerez chaque petit fichier sur un plan différent. Voilà, le tour est joué et vous constatez que l'importation des différents éléments se fait en conservant parfaitement les informations de positions. À titre d'exemple, vous pourrez vous reporter à l'illustration de Bill Frymire (Corel Artshow 3) et son Iguane Rex (l'illustration est une mosaïque de plusieurs fichiers CorelDRAW! importés). ◆

NOUVEAU

Un récit à la première personne, drôle, captivant, actuel, où il est question d'ordinateurs bien sûr, mais surtout du plaisir de communiquer en toute liberté.

Verve, humour, impertinence : le récit de la genèse de l'Internet sous la plume de Christian Huitema vaut le détour. En point d'orgue à cette épopée, l'adoption au printemps 1995 de la technologie qui permettra à l'Internet d'évoluer allègrement vers les mille milliards de machines connectées !
Des ordinateurs bien sûr, mais aussi, dans un futur proche, les téléviseurs et les téléphones, les machines-outils ou les grille-pain électriques !
Dans un récit émaillé d'anecdotes inédites, Christian Huitema nous parle avec un enthousiasme communicatif du courrier électronique, des fameux serveurs Web, de la sécurité du réseau et de son exploitation commerciale.
Un livre né de la volonté de bousculer les idées reçues, de remplacer le flou par des descriptions précises, les craintes par le rêve.



220 pages
120 F

Éditions **EYROLLES**
61, bd Saint-Germain
75005 Paris

Un français à la tête d'Internet

Christian Huitema a fait partie de l'équipe qui a réalisé la première connexion Internet en France. Premier "étranger" à être admis en 1991 au sein de l'Internet Activities Board (IAB), organisme qui supervise l'évolution technologique de l'Internet, jusqu'alors 100 % américain, il en a été élu président en avril 1993.

Oui,
je souhaite recevoir
votre catalogue informatique 1995

Nom _____ **S**ociété _____
Adresse _____
Code postal _____ **V**ille _____

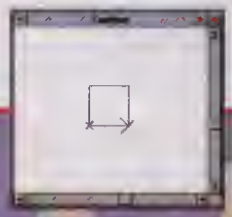
PC FUN

Comme promis, nous allons attaquer la construction d'une maquette un peu plus complexe. Étant donné que l'été est là, créons les meubles pour le jardin de notre future villa !

Dream On 3D junior

CRÉER SON MOBILIER DE JARDIN

Si l'on prend n'importe quel objet qui existe, soit naturellement soit artificiellement, il peut être décomposé en formes géométriques plus simples. Prenons l'exemple d'une chaise de jardin. Pour créer cette chaise nous allons utiliser un seul objet de base que nous allons assembler.
Cliquez sur **Contour**, sur **Éléments auxiliaires**, puis sur **Grille**. Dessinez un carré de deux points sur deux de la grille, comme dans cet exemple. Cliquez sur **Génération** puis sur **Extrusion** et donner lui le nom « CUBE ».

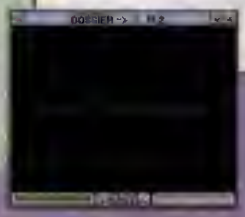


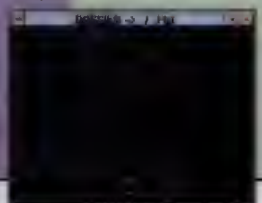
Fermez toutes les fenêtres, cliquez sur **Vue**, nous allons créer un nouvel objet, donnez-lui le nom « DOSSIER » et cliquez sur « OK ». Redimensionnez la fenêtre de façon à ce qu'elle soit carrée. Cliquez sur les icones **Modes d'affichage**, et **Clic courant**, déplacer leur bloc d'icone sur la droite de votre écran. Cliquez sur **Groupe d'actions**, et **Action courante** et déplacer leur bloc en dessous du bloc principale Vues.

Nous allons créer notre premier sous-objet (S.O.), en prenant l'objet « CUBE » comme S.O. de l'objet « DOSSIER », cliquez sur **Sous-objets** du bloc Groupe d'actions pour passez en mode de fonction S.O.. Cliquez sur **Modification maquette** du bloc Vues, puis sur **Crée S.O.**, sélectionnez « CUBE » et cliquez sur « OK ».
Nous allons commencer par déformer notre S.O. pour créer la première planche de notre « DOSSIER » ; pour cela nous allons travailler en mode plan en ayant une vue de dessus de l'objet. Cliquez sur **Observateur** du bloc Groupe d'actions, pour passez en mode de fonction observateur et ensuite cliquez sur **Commandes** du bloc Vues, puis sur **π 1**.

Cliquez sur **Incréments** de la barre des icones, et entrez la valeur 10 000 pour le paramètre « S.O. Dist. » Et la valeur 30 pour le paramètre « Angle ».
Fermez la fenêtre Incréments. Passez en mode de fonction S.O., nous allons élargir notre S.O.. Cliquez sur **Échelles** du bloc Action courante.
Changez l'axe courant, en cliquant sur la sixième icone du bloc Vues, jusqu'à avoir l'icone **Axe Y**. Maintenant cliquez six fois sur la flèche de droite de la vue pour élargir le S.O. courant. Si le dessin du S.O. dépasse la fenêtre, vous pouvez changer l'échelle du dessin ; passez en mode de fonction Observateur, cliquez sur Échelles, placez le pointeur de la souris sur la vue, et en maintenant appuyer le bouton de gauche de la souris, déplacer la verticalement, vous exécuter une ACTION.

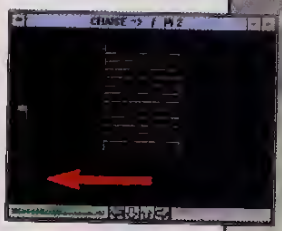
Nous sommes en mode de fonction Observateur. Maintenant nous allons aplatir notre S.O.. cliquez sur Commandes du bloc Vues, puis sur **π 2** pour voir notre objet de face (passez en mode de fonction S.O.). Cliquez sur Échelles.
Sélectionnez l'**Axe Z**, aplatissez le S.O. courant en utilisant l'action courante jusqu'à ce qu'il ait seulement quelques millimètres de hauteur.

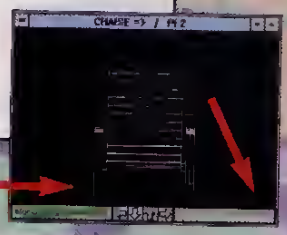


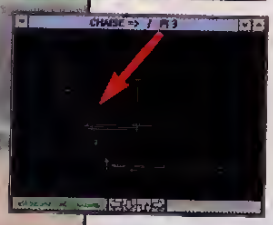


En mode de fonctions observateur, cliquez sur **π 1**. Cliquez sur **Repère du S.O.** du bloc Modes d'affichage, pour voir les repères du S.O. courant. (Mode de fonction S.O.) Nous allons multiplier notre S.O. pour créer le dossier de la chaise en utilisant les grilles pour faire un travail précis. Cliquez sur Commandes du bloc Vues, puis sur **Init Grille**, pour initialiser une grille sur le S.O. courant.
Cliquez sur Échelles et sélectionnez l'Axe X, cliquez une fois sur la flèche vers le haut de la vue, pour aplatir encore un peu notre S.O., vous comprendrez tout de suite pourquoi ! Cliquez sur Modification maquette du bloc Vues, puis sur **Copie S.O.**, pour copier le S.O. courant. Cliquez sur **Mets S.O. dans case** du bloc Clic courant, et cliquez sur la case de la grille comme indiqué par la flèche dans cet exemple. Répétez l'opération de copie du S.O., et en utilisant le clic courant, multipliez le S.O. encore quatre fois. Disposez-les les uns sur les autres comme dans l'exemple. Si le dessin dépasse la taille de la fenêtre n'oubliez pas de changer son échelle. Centrez l'objet (en mode de fonction Objet), cliquez sur Commandes puis sur **Centre objet**, de cette façon le repère coincide avec le centre de l'objet.

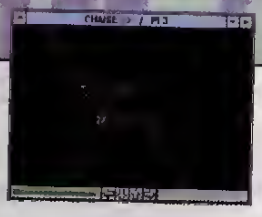
Il ne reste plus qu'à coller les pieds et les accoudoirs à notre chaise, à gauche et à droite. Étant donné que nous devons travailler sur trois S.O. en même temps nous allons les grouper. Cliquez sur **Choisis S.O. à grouper** du bloc Clic courant, et sur les deux pieds et sur les accoudoirs. Les S.O. sélectionnés seront entourés par un volume jaune. Cliquez sur Modification maquette du bloc Vues, puis sur **Groupe S.O.**. Passez sur π 2, en mode de fonction S.O. cliquez sur **Choisis S.O.** du bloc Clic courant, cliquez sur le dossier de la chaise pour le rendre courant. Initialisez une grille sur le S.O. courant. Cliquez sur les pieds de la chaise. Cliquez sur **Colle S.O.**, réduisez l'échelle du dessin de façon à voir trois carrés de la grille en horizontal. Cliquez à l'endroit indiqué par la flèche dans cet exemple, puis cliquez sur le bord gauche du quadrillage pour coller les S.O. à la chaise ; maintenant copiez le S.O. courant, et collez-le sur le bord gauche de la chaise. Prenez garde à ne pas sélectionner un bord supérieur du quadrillage, car le S.O. se déplacerait vers le haut. (Si cela se produit, effacez le S.O. courant, et recommencez l'opération). Centrez l'objet. Cliquez sur « Projection », passez en mode solide et, en mode de fonction Objet, faites tourner l'objet !



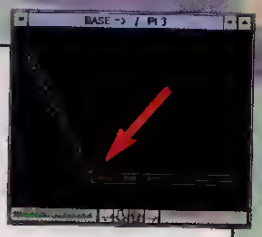




Nous arrivons à la phase finale de l'assemblage de notre chaise, il faut encore ajouter les accoudoirs et les pieds. Fermez la vue, créez un nouvel objet en lui donnant le nom « CHAISE », créez un nouvel S.O. en prenant l'objet « BASE ». En mode de fonction observateur, passez sur π 3, cliquez sur Repère du S.O..
Pour les accoudoirs, (en mode de fonction S.O.) créez un nouveau S.O. en prenant l'objet « CUBE » (dans la liste des objets cliquez sur « Objets de base »). Aplatissez le S.O. courant avec l'action Échelles sur l'Axe Z pour qu'il ait quelques millimètres d'épaisseur. Maintenant allongez-le en utilisant l'Axe X comme dans cet exemple. Passez sur π 1, en mode de fonction S.O. et aplatissez le S.O. (d'environ 30 %), sur l'Axe Y. Passez sur π 3, en mode de fonction S.O).
Cliquez sur Déplace plan. Choisissez le Repère de l'observateur et le Plan Pi 1. Déplacez le S.O. courant à l'endroit indiqué par la flèche dans cet exemple.



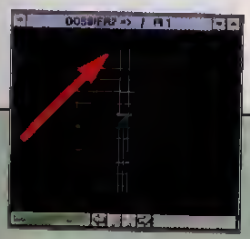
Pour les pieds de la chaise, copiez le S.O. courant, faites-le tourner en utilisant l'action Rotation, choisissez l'Axe Z, et cliquez deux fois sur la flèche de droite de la vue, pour faire tourner de 60 degrés le S.O. courant. Allongez un peu le S.O. (environ 30 %), avec Échelles sur l'Axe X. Déplacez le S.O., sur le Plan π 1 du Repère de l'observateur (comme nous l'avons fait tout à l'heure) comme dans cet exemple. Pour l'autre pied, copiez de nouveau le S.O. courant, et faites-le tourner en cliquant deux fois sur la flèche de droite de la vue, et déplacez-le comme dans cet exemple.

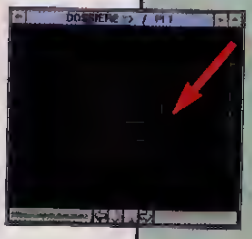


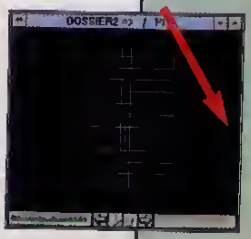
Nous allons créer la base de notre chaise et le dossier lui même. Fermez la vue, créez un nouvel objet en lui donnant le nom « BASE ».
En mode de fonction S.O., créez un nouvel S.O. en prenant l'objet « DOSSIER2 ». En mode de fonction observateur, passez sur π 3, cliquez Repère du S.O..
C'est fait pour la base de notre chaise. Pour le dossier, et en mode de fonction S.O. copiez le S.O. courant. Cliquez sur **Rotation**, choisissez l'Axe Y. Cliquez deux fois sur la flèche de gauche de la vue. Il ne reste plus qu'à le déplacer. Cliquez sur **Déplacement plan** du bloc Action courante. Cliquez sur la cinquième icone du bloc Vues jusqu'à obtenir l'icone **Repère de l'observateur**, cela nous permettra d'exécuter l'action courante par rapport au repère de l'observateur qui est le même que la vue. Pour déplacer le S.O. parallèlement à la vue, cliquez sur la sixième icone du bloc Vues jusqu'à obtenir **Plan π 1**. En utilisant l'action courante, déplacez le S.O. comme dans cet exemple (n'hésitez pas à changer l'échelle du dessin). Centrez l'objet.

Suite page suivante

Fermez la vue. Nous allons ajouter le bord à notre dossier. Cliquez sur Vue et créez un nouvel objet, en lui donnant le nom « DOSSIER2 ». En mode de fonction S.O., créez un nouveau S.O., en choisissant l'objet « DOSSIER ». En mode de fonction observateur, passez en mode plan sur π 1, au besoin utilisez Échelle. Cliquez sur Repère du S.O. (Mode de fonction S.O.) Initialiser la grille sur le S.O. courant.
Pour faire les bords nous allons toujours utiliser notre objet de base « CUBE ». Créez un nouveau S.O.. La liste des objets n'affiche que les principaux. Cliquez sur le bouton « Objet de base », sélectionnez l'objet « CUBE » ; cliquez sur « OK ». Cliquez sur Échelles et sélectionnez l'Axe X, en utilisant l'action courante étirez le S.O. jusqu'à l'indication de la flèche de cet exemple. Choisissez l'Axe Y, et aplatissez le S.O. courant un peu comme dans cet exemple (en mode de fonction Observateur). Passez sur π 2, en mode de fonction S.O., choisissez l'Axe Z, et aplatissez le S.O. comme dans cet exemple, passez de nouveau sur π 1.







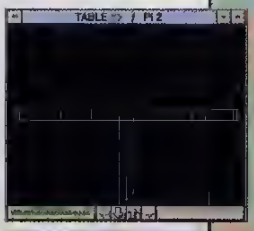
Notre bord est prêt, il ne reste plus qu'à le coller sur les planches. Changez l'échelle du dessin et faites en sorte de voir trois carrés sur l'horizontale de la grille. En mode fonction S.O., cliquez sur **Déplace S.O. vers bord** du bloc Clic courant ; ce clic permet de coller le S.O. courant sur le bord de la grille le plus proche de l'endroit cliqué. Cliquez sur le bord gauche du quadrillage comme l'indique la flèche dans cet exemple, puis cliquez une deuxième fois, sur le bord droit du quadrillage près des planches. Copiez le S.O. courant, et cliquez sur le bord droit du quadrillage de la grille, puis sur le bord gauche près du groupe de planches.
Pour voir le résultat de notre assemblage, cliquez sur **Projection** du bloc Modes d'affichage pour revenir en perspective, cliquez sur **Rendu** pour passez en mode solide, et en mode de fonction Objet faites tourner l'objet entier.

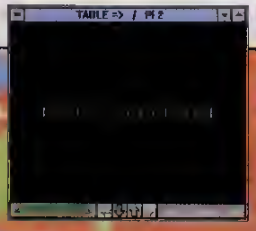
Suivez le Guide

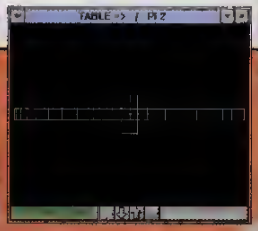
Pour enregistrer la scène sur le disque dur, choisissez l'option « Enregistrer sous... » du menu « Fichier ». Sélectionnez le répertoire « Maquettes », puis entrez un nom dans la zone « Nom de fichier » et cliquez sur « OK ».

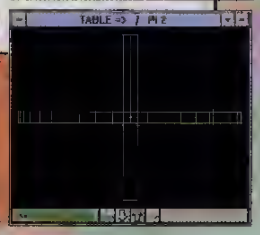
Fermez toutes les fenêtres. Créez un nouvel objet et donnez-lui le nom « TABLE », créez un nouveau S.O., en prenant l'objet « PLATEAU ». Passez sur π 2, aplatissez le plateau avec Échelles sur l'Axe Z.

Pour les pieds de la table, créez un nouveau S.O., en prenant l'objet « CUBE » (cliquez sur « Objets de base ») Cliquez sur **Taille**. En utilisant l'action courante diminuez la taille du S.O. comme dans cet exemple. Cliquez sur Échelles et choisissez l'Axe Z, allongez-le de manière à ce qu'il soit égal à la largeur du plateau. Cliquez sur Déplacement, et choisissez l'Axe Z, déplacez le pied de façon à ce qu'il touche le plateau.

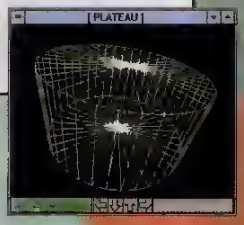




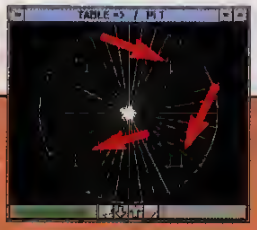




Pour compléter notre mobilier nous allons dessiner une table. Fermez toutes les fenêtres. Commençons par le plateau, par un objet de rotation, cliquez sur Contour, et dessinez de nouveau un carré de deux points sur deux points. Cliquez sur **Tour** de la barre des icones, et entrez la valeur 40 pour le paramètre « Tranches ». Cliquez sur **Axe de révolution**, vérifiez que l'axe touche le carré. Dans le cas contraire, déplacez-le. Générez l'objet en cliquant sur l'icone **Révolution** et donnez-lui le nom « PLATEAU ».

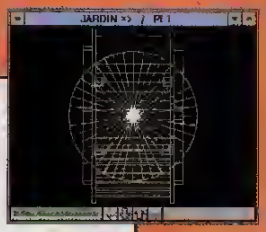


Centrez l'objet. Passez sur π 1. Cliquez sur Repère du S.O. jusqu'à avoir l'icone **Repère BB**. Pour le multiplier et le placer aux quatre coins de la table, nous allons utiliser les grilles d'une manière très astucieuse. Initialisez la grille sur le S.O. courant. Cliquez sur Mets S.O. dans case, et cliquez sur la case de la grille indiquée par la flèche de cet exemple. Copiez le S.O. trois autres fois et placez-le (à distance égale) aux quatre coins de la table.

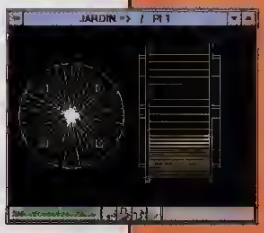


Le mois prochain, nous continuerons la construction, en ajoutant un verre avec une rondelle de citron et une paille, sur la table, nous ajouterons un palmier, et pour finir la villa avec la piscine !

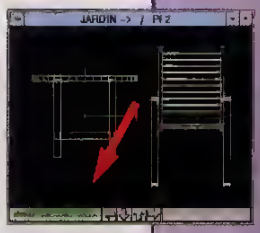
Dans ces *Suivez le guide* nous avons très peu d'espace, pour vous donnez des explication complète. Vous pouvez retrouver toutes ces indications dans le mode d'emploi de la version complète avec plein de détails supplémentaires.



Pour finir cet exemple nous allons assembler la table et la chaise, fermer toutes les fenêtres, cliquez sur Vue, créer un nouvel objet et donner lui le nom « JARDIN ». Créez un nouveau S.O. en prenant l'objet « CHAISE », passez sur π 1, en mode de fonction S.O. créez un nouveau S.O. en prenant l'objet « TABLE ». Cliquez sur Taille, avec l'action courante augmentez la taille de la « TABLE » comme dans cet exemple. Cliquez sur « Déplacement plan ». Choisissez le Repère de l'observateur, et le Plan π 1, et déplacez la table comme dans cet exemple.



Passez sur π 2, (mode de fonction S.O.) cliquez sur Choisit S.O., et cliquez sur le S.O. « CHAISE », initialisez une grille. Cliquez sur le S.O. « TABLE », cliquez sur Déplace S.O. vers bord, cliquez sur le bord du quadrillage pour coller la table sur le sol. Centrez l'objet. Cliquez sur Projection, passez en mode solide, (en mode de fonction objet) faites tourner l'objet, et avancez l'observateur.



OFFRE SPÉCIALE

Dream On 3D Junior

Adept Development place entre vos mains la pointe de la technologie de la Réalité Virtuelle. Dream On 3D est un cocktail de pure puissance et de performance, ainsi que de simplicité d'utilisatioo. Au delà de toutes les autres applications, simplement le meilleur outil de sa catégorie jamais créé pour Windows. Ne vous contentez pas d'en entendre parler, devenez en un acteur ouvrez la porte de votre propre monde virtuel, et entrez-y maintenant.

L'emballage complet de Dream On 3D est composé de :

- **Disquettes contenant :**
  - Le programme d'installation sur disque dur
  - Le logiciel Dream On 3D Junior
  - Le logiciel Dream On 3D Junior pour Co-Processeur version spéciale (486 DX, DX2, DX4 et Pentium)
  - Plusieurs maquettes et objets d'exemples
- **Une référence rapide des icônes**
- **Un manuel d'utilisation complet, en français**
- **Une carte d'utilisateur et de mise à jour**

Pour ces lecteurs, PC FUN en collaboration avec Adept Development propose le logiciel Dream On 3D - Junior complet au prix exceptionnel de 290 F

Offre limitée jusqu'à la mise en distribution du produit.

Adept Development, P.O. Box 20, 1000 Lausanne 5
Commercial Coordination Fax : ++39 49 81 27 69

&

Bon de Commande

Je souhaite profiter de l'offre spéciale PCFUN - Press Image, je renvoie ce bon de commande ainsi que mon règlement à :

DISK IMAGE
C/o Offre Dream On 3D - Presalmage
135, Rue du Faubourg Saint-Denis
75010 Paris - France

☐ **Je Commande Dream On 3D - Junior complet pour 290.-- + 40.-- de frais de port**

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
Ville _____ Code Postal _____

Je souhaite payer par :
☐ Chèque ☐ CCP Libellé à l'ordre de Disk Image
☐ Carte de Crédit N° _____ Expire _____
Date _____ Signature

Suivez le guide

Juin est le mois de tous les dangers puisque c'est la fête de la musique. Malgré l'élection de Chilladur, Jak Langue survit à l'alternance à travers sa création intemporelle. Quitte à vous enquiquiner une bonne fois pour toutes, essayons cette fois de vous donner les moyens de réfléchir sur le gri-gri utilisés par les musiciens : vacances studieuses en perspective...

Cakewalk story 5

EN AVANT LA MUSIQUE !

CONSERVATEURS et conservatoires sont dans un bateau, et c'est la chronique d'un naufrage annoncé... Au risque de surprendre (une fois de plus) nous essayerons de vous vendre l'idée que les notations à la sauvette utilisées par les joueurs de biniou *rock* (à savoir des trucs du genre *D7m*...) supposent davantage de culture musicale que ceux qui se contentent de savoir repérer un *do* sur une portée...

Toutes choses égales, pas railleur, c'est un peu comme quelqu'un qui vous dirait que le Mac est plus facile à utiliser que le DOS parce qu'il ne se souvient plus des siècles qu'il a passés à ramer avec sa souris pour trouver la bonne option du bon troisième sous-menu à partir de l'extase !

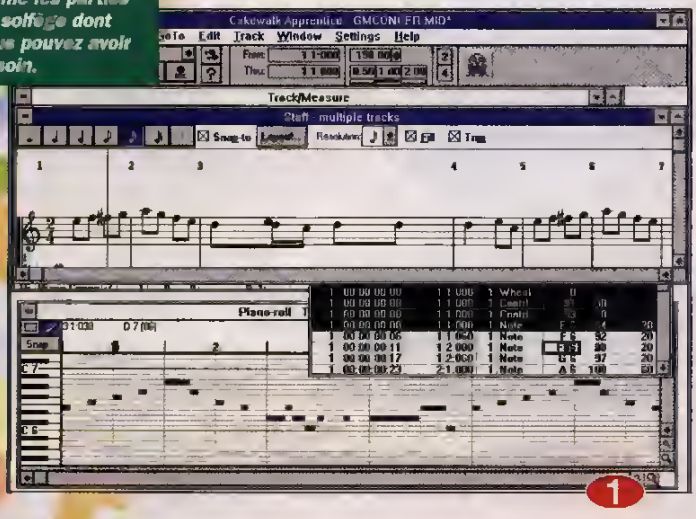
De toute façon, on n'a pas tellement le choix avec notre *Cakewalk-Apprentice*-passage-obligé, puisqu'il ne nous offre pas cette notation anglo-saxonne ! Parce qu'en plus, si vos cours de solfège n'ont pas réussi à vous habituer à *do-ré-mi-fa-sol-la-si-do* (rappelez-vous : ça se chante comme « heu-reu-se-ment-il-ya-Fin-dus »...), les perfides albionnais et quelques autres chantent la gamme en disant C-D-E-F-G-A-B-C ! Et je vous en cause parce que, malheureusement, si Cakewalk ne transforme pas les accords en notation comme ci-dessus, il repère les *do* du clavier par un « C ».

Où veux-je en arriver ? Simplement au fait que si vous savez dessiner en vous aidant d'un papier quadrillé, vous devriez être capable de suivre ce qui se passe dans les inénarrables séquences que vous faites jouer à votre cher Cakewalk.

L'idée n'est évidemment pas de vous apprendre le solfège (un des jeux de mots les plus inaperçus du métier, cette discipline étant sensée permettre de répondre à l'épineuse question : quel *sol* fais-je ?...), mais simplement de vous donner des éléments pour que vous fassiez vos propres points de repères entre ce que vous entendez et ce que vous voyez ! On ne saurait être plus « multimédié », non ?

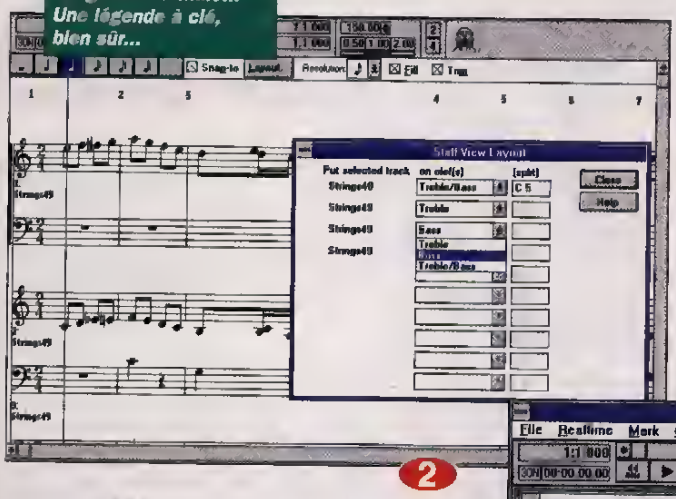
Premier supplice ! DonG-ooNg-oOng...

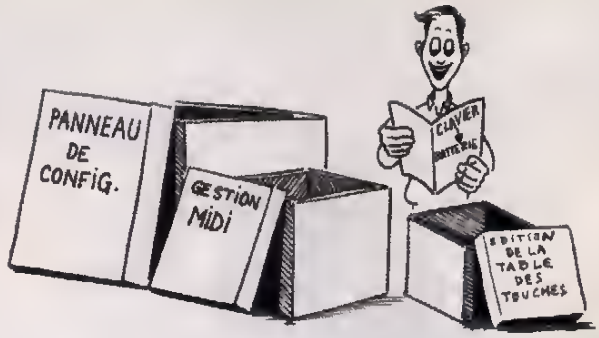
Vous aviez remarqué la modulation sur les « dong » : eh bien profitez-en, c'était pour vous détendre ! Car nous allons donner dans le coton (façon de parler). Prenez votre séquenceur à deux mains, cher cousin, et ouvrez un fichier MIDI quelconque. En lorgnant dans la partie droite du cadre des *tracks*, vous en choisissez une pleine de gros ronds noir : ça veut dire qu'on se sert de la piste pendant les mesures correspondantes. Si vous cliquez à droite en menaçant votre piste élue de votre souris préférée, vous voyez apparaître un choix de quatre affichages (on peut y arriver par les menus d'en haut, mais le clic furtif donne plus une impression de maîtrise à vos observateurs lâches et sournois...). Comme vous le voyez sur notre copie d'écran (fig. 1), nous



Les trois façons de voir les choses selon Cakewalk. L'occasion de découvrir par vous même les parties de solfège dont vous pouvez avoir besoin.

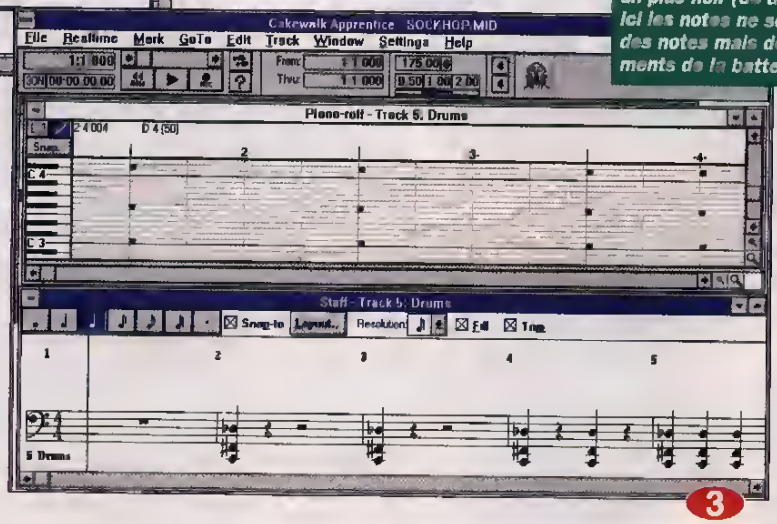
Dans la prochaine portée, si vous pouviez me garder un mâle... Une légende à clé, bien sûr...





2

Un dessin peut en cacher un plus noir (de dessein...) : ici les notes ne sont plus des notes mais des instruments de la batterie.



3

avons choisi successivement trois de ces affichages.

En clair, *Staff* vous affiche les portées (ça vient probablement du fait que c'est le nom anglais des portées dont il s'agit... si un lecteur pouvait nous le confirmer...). *Piano Roll* affiche un dessin métaphorique laissant penser au rouleau de carton d'un orgue de Barbarie. Et *Event List* vous donne l'affichage qui a l'air de s'être échappé d'un vieux tableur.

Toute l'astuce du jeu que nous vous proposons – et qui ne peut avoir que des gagnants – consiste à comprendre les rapports que l'on peut trouver entre ces trois fenêtres ! Pour mettre toutes les chances de votre côté, vérifiez bien que vous affichez les mêmes mesures dans les trois, sinon quelques coups d'ascenseur devraient vous sortir de cette confusion. D'autre part, utilisez les ascenseurs de *Roll* pour trouver les notes que vous voyez sur *Staff*.

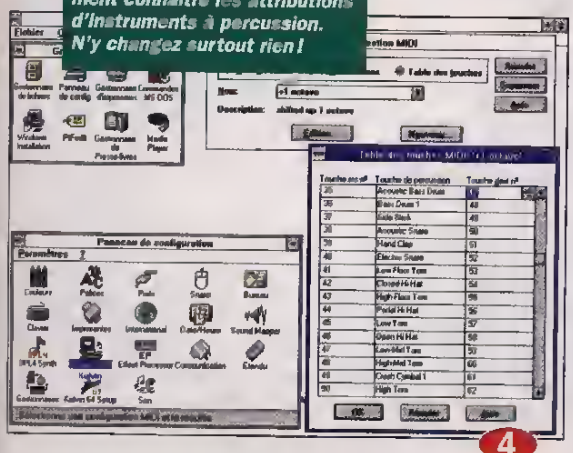
Entre *Staff* et *Roll*, vous remarquez probablement que les dessins formés par les notes et par les tirets ont une allure relativement parallèle, à la distorsion près que toutes les mesures de *Roll* ont la même taille, alors que celles de *Staff* ne sont pas forcément égales. Mais, à ces échelles élastiques près, nous avons dans les deux cas le temps qui se déroule horizontalement et les notes qui s'étagent verticalement.

Ah ! Do, C !

Le *Roll* porte une indication intéressante sur sa gauche : le dessin d'un clavier avec quelques touches repérées C5, C6, C7... Si, sur le *Roll* proprement dit, un tiret est sur la ligne d'un « C », vous savez qu'il s'agit d'un do (en franc C !). Si vous repérez la note correspondante sur le *Staff*, vous venez de découvrir comment les musiciens écrivent un do ! Revenez au clavier de gauche : la touche blanche au-dessus de notre do est un *ré*. Vous pouvez répéter l'exercice et avec un peu d'astuce (et d'éventuelles notes sur un bout de papier...) vous réussirez à découvrir toutes les notes de la gamme.

En particulier, vous allez découvrir que les notes qui sont jouées sur les touches noires du clavier s'écrivent comme la note de la touche blanche inférieure avec un signe dièse (#) ou comme la note blanche supérieure avec le petit b d'un bémol. Astuce à ne pas répéter : les musiciens aussi sont flemmards. Si tous les *fa* ou presque sont dièses, on mettra le dièse à côté de la clé en début de portée pour ne pas avoir à coller des dièses sur tous les *fa*. Du coup, si votre partition comporte des dièses ou des bémols à la clé, avant de crier à l'erreur, rappelez-vous qu'ils vont intervenir sur toutes les notes qui sont à leur hauteur. Pour annuler ce genre de définition modale, on se sert d'un bécarre : c'est facile, si vous trouvez un truc qui ne ressemble ni à un dièse ni à un bémol à côté d'une note, et que sur le *Roll* la note n'est pas à la place où vous l'atten-

MIDI, c'est simple quand on n'a pas à y toucher : voilà comment connaître les attributions d'instruments à percussion. N'y changez surtout rien !



4

Suivez le Guide

diez, vous venez de rencontrer un bécarre !!!

Il était temps

Pour l'instant, vous avez tout en mains pour établir la corrélation entre la « hauteur » des notes que vous entendez et leur dessin sur l'écran. Occupons-nous de l'axe horizontal. Vous remarquerez assez facilement aussi que les traits sont de longueur assez répétitive, et vous n'aurez aucun mal à découvrir qu'un trait d'une certaine longueur va se représenter sur le *Staff* par une figure de note que vous allez constamment retrouver. Celles qui sont toutes noires avec une queue : ce sont des noires. Si elles étaient blanches, ce seraient des blanches ! Si elles n'ont pas de queue, ce sont des rondes !!! Une noire avec un crochet au bout de la queue, c'est une croche. Test : sachant que les notes avec deux crochets sont des doubles croches, comment appelle-t-on les notes avec trois crochets ? Remarquez, tout ça c'est pour votre culture générale, parce qu'en ce qui concerne la durée des notes, si vous avez un peu le sens du rythme vous les créerez sans y faire attention, et si vous n'avez même pas ce sens-là, vous pourrez allonger ou raccourcir les tâches du *Roll*...

La clé des chants...

Revenons à notre hauteur de notes. Toutes les douze touches, un piano joue un *do* ! Sur *Roll*, le *do* porte un numéro, celui qui suit la lettre « C ». Le *do* qui se trouve au milieu du clavier est le numéro 3. Plus le numéro monte, plus la note monte, et on va vers la droite du clavier et vers les aigus. Autant dire que C0 est un *do* tellement grave qu'il fait peur à tout le monde...

Faisons un détour par notre troisième fenêtre : la liste d'événements. Elle vous donne une nouvelle façon de vous repérer puisque sur les événements « note » vous avez le nom de la note en clair, bien qu'en anglais. Retour au *Staff* : où est ce fichu numéro d'octave ? Eh bien là, il faut expliquer la convention utilisée en deux mots. La clé du problème est le dessin en forme d'escargot anémique qui se trouve au début de chaque portée. Cette clé s'appelle justement une clé ! Celle en forme d'escargot est la clé de *sol* parce que le début de la spirale (sur la deuxième ligne de la portée en partant du bas) correspond à G3, le *sol* à droite du C3 de tout à l'heure. On s'en sert généralement pour les mélodies, parce que la portée correspondante couvre la partie aiguë des chants humains. Mais comment faire quand on a une voix de contrebasse ?

Quand la situation est aussi grave, on utilise la clé de *fa*, correspondant au G2 anglais. On en voit sur la copie d'écran suivante (fig. 2) : on vous y a concocté une vue avec une piste représentée sur une double portée (clé de *sol* en haut, et de *fa* en bas), puis une piste avec une seule portée en clé de *sol*, et enfin une piste avec une portée en clé de *fa*, et on s'est même payé le luxe de vous montrer comment choisir votre représentation ! Après, vous direz encore qu'on vous mâche pas le boulot !

Comme vous l'avez constaté, la clé de *fa* est nettement moins sophistiquée, et elle est « placée » sur la deuxième ligne de la portée, mais en partant du haut, cette fois. La boîte de dialogue se déclenche par le bouton « *Layout* » en haut de la fenêtre *Staff*.

Allons, enfants de la batterie...

Si vous avez suivi les épisodes précédents, vous vous souvenez peut-être que les pistes de batterie ne sont pas traitées de la même façon que les autres. Entre autres, elles sont généralement sur le canal 10. Or Cakewalk va vous les présenter avec les mêmes méthodes. Sauf que si vous jetez un coup d'œil à la fenêtre *Roll*, vous voyez que toutes les « notes » se ramènent à des points (fig. 3). Ici, il n'est plus question de prendre au sérieux le clavier dessiné à gauche ni de croire que les notes dessinées sur le *Staff* représentent vraiment les notes de la gamme, comme on l'a fait précédemment.

Et cette fois-ci, malheureusement, les conventions peuvent être n'importe quoi. Vous pouvez décoder ce fourbi de la façon illustrée dans le dernier écran (fig. 4), qui récapitule les quatre étapes. Dans le « Gestionnaire de Programmes », vous ouvrez le « Panneau de Configuration ». Dans le « Panneau de Configuration », vous ouvrez la « Gestion MIDI ». Dans la « Gestion MIDI », vous ouvrez l'« Edition de la Table des Touches ». Et dans la « Table des Touches » vous constatez avec stupeur que vous avez la correspondance entre les touches et les instruments de la batterie.

Exercice pour la prochaine fois : en jouant sur votre clavier MIDI ou en cliquant sur les notes de la séquence, découvrez quelle est la colonne qui vous donne le vrai nom de l'instrument ! D'accord, il y a un piège ! Alors la dernière indication pour le Rallye du MIDI : Le C3 fatidique, c'est la note MIDI numéro 60 !

Bonne sieste...

Jean Poncet

DIGITAL VILLAGE

STAR'S MUSIC

INTERFACE MIDI

F 780 ▲ **PC MIDI 1**
Interface MIDI 1 entrée/sortie pour PC compatible MPU-401

F 1350 ▲ **PC MIDI 3**
Interface MIDI 1 entrée, 3 sorties (48 canaux MIDI) pour PC et Atari. Connexion sur port parallèle, parfait pour ordinateur portable

▲ **Micro Midi Mac**
Interface MIDI 1 entrée/sortie pour Macintosh
F 390

F 1690 ▲ **Cubasis Audio**
(Steinberg - PC)
Le seul séquenceur au monde capable de gérer l'enregistrement MIDI et Audio sur une carte son compatible SOUND BLASTER. Cubasis Audio permet à tout possesseur d'une carte son d'enregistrer jusqu'à 4 pistes audio stéréo synchronisées à ses pistes MIDI

F 790 ▲ **Cubasis**
(Steinberg - PC)
Le séquenceur grand public le plus complet du marché. Il possède tous les écrans d'éditions présents dans la version professionnelle de Cubase.

- ▲ 64 pistes MIDI par arrangement
- ▲ Entièrement temps réel
- ▲ Fenêtre d'arrangement
- ▲ Auto-Quantize
- ▲ Tool Box (Boîte à outils) graphique
- ▲ Key Edit ▲ List Edit ▲ Score Edit
- ▲ Editeur General MIDI
- ▲ Impression de partitions et paroles
- ▲ Synchronisation MIDI Clock
- ▲ Compatible avec toutes les versions de Cubase
- ▲ Compatible Carte MME
- ▲ Evolution possible vers d'autres versions de Cubase

CUBASIS

Steinberg

SEQUENCEUR MIDI

F 1270 ▲ **Music Station**
(PC)
Package regroupant Cubase Lite, (séquenceur MIDI 16 pistes plus éditeur de partitions pour débutant) et l'arrangeur Style Trax

F 190 ▲ **Wave Player**
(PC)
Jouez vos fichiers audios .WAV à partir de votre Cubase en les assignant à des notes MIDI.

F 790 ▲ **Cubase Lite**
(Macintosh,Atari)
Le séquenceur MIDI 16 pistes plus éditeur de partitions pour débutant

F 2690 ▲ **Cubase**
(Macintosh,PC,Atari)
Le plus populaire des séquenceurs professionnels accessible à l'amateur le plus exigeant. Compatible Quick Time.

F 3990 ▲ **Cubase Score**
(Mac, PC, Atari)
La puissance du Score dans le célèbre logiciel Cubase. Plus de 230 nouvelles fonctions et une nouvelle interface utilisateur couleur.

F 5450 ▲ **Cubase Audio**
(Mac, PC, Atari)
Le séquenceur audio numérique le plus populaire. Sur Atari Falcon 16 pistes Audio plus Sampler

PROMO

Session Software
(Digidesign - Macintosh)
Le premier logiciel Digidesign pour Macintosh permettant le direct to disk sans carte supplémentaire sur Power PC. Permet de gérer 4 à 16 canaux direct to disk suivant la configuration du système

- ▲ Edition non destructive temps réel
- ▲ Crossfades non destructifs
- ▲ Mixage numérique
- ▲ Egaliseurs paramétriques
- ▲ Automation et édition graphique des niveaux et des panoramiques
- ▲ Synchronisation Midi Time Code
- ▲ Compatible OMS
- ▲ Compatible Quick Time
- ▲ Interface Utilisateur Ergonomique
- ▲ Utilise les cartes Audiomedia II, Audiomedia II PCI et Sound Tools II pour offrir des entrées/sorties aux formats audio professionnels.

digidesign

SESSION

F 9200 ▲ **Audiomedia II**
(Mac, prochainement PCI)
Carte direct to disk stéréo analogique et numérique professionnelle

+ CUBASE AUDIO **F 13490**

ORDINATEUR

ATARI FALCON 30
Parfait pour les logiciels de séquence et direct to disk tel Cubase Audio Falcon

- ▲ 4 Mo de RAM
- ▲ Disque Dur 520 Mo
- ▲ Ecran SVGA

F 8990

PC MEDIA VILLAGE
Le PC idéal pour une station direct to disk Multimedia

- ▲ 486 DX II 66
- ▲ 4 Mo de RAM
- ▲ DD 520 Mo
- ▲ Carte Son
- ▲ Ecran SVGA
- ▲ CD-Rom

F 7990

QUELQUES BONNES RAISONS POUR ACHETER CHEZ STAR'S MUSIC :

Un espace est réservé aux produits numériques : Samplers, Direct-to-Disks, Enregistreurs Numériques, Informatique Musicale PC, Mac et Atari.
Des démonstrations permanentes sur tous les produits **High-Tech**.
Une **Hot-line** technique pour les problèmes d'après-vente, installation, utilisation, paramétrage.
Des **prix choc** et des **promotions** sur les meilleures affaires du moment.
Les prix garantis les plus bas par le **remboursement de la différence**, dans le mois qui suit l'achat.
Une **garantie de 3** ans sur tout le matériel neuf.
Une garantie de **satisfaction sous 10 jours** par échange ou remboursement.
Les commandes par téléphone acceptées avec **carte de crédit**.
Des **crédits immédiats** du 4 fois sans frais jusqu'à 10.000 Frs, crédit classique en 60 mois jusqu'à 100.000 Frs.
L'expédition gratuite dans toute la France métropolitaine de toute commande supérieure à [illegible]

11 bd de Clichy - 75009
Paris - Fax : (1) 42 80 22 92
Ouvert du mardi au samedi de 10h à 13 h et de 14h15 à 19h.
A 20m du métro Pigalle

TEL : (1) 45 26 12 27

Prix en vigueur au 1er février 1993 [illegible] Tarif [illegible]

Bulletin d'abonnement - PC Fun

Oui, je soutiens la recherche spatiale et je m'abonne à PC Fun pour un an, 11 numéros + 11 CD-ROM au prix cosmique de 289F (étranger et stations orbitales 409F) au lieu de 385F, soit 25 % d'économie.

NOM : . . . . . Prénom : . . . . . .
Adresse : . . . . . .
. . . . . .
Code Postal : . . . . . Ville : . . . . . .
Je règle aujourd'hui par ❑ Chèque bancaire (à l'ordre de Médialoisirs), ❑ Mandat lettre, ❑ Virement postal CCP La Source 3862385 K (obligatoire pour l'étranger)

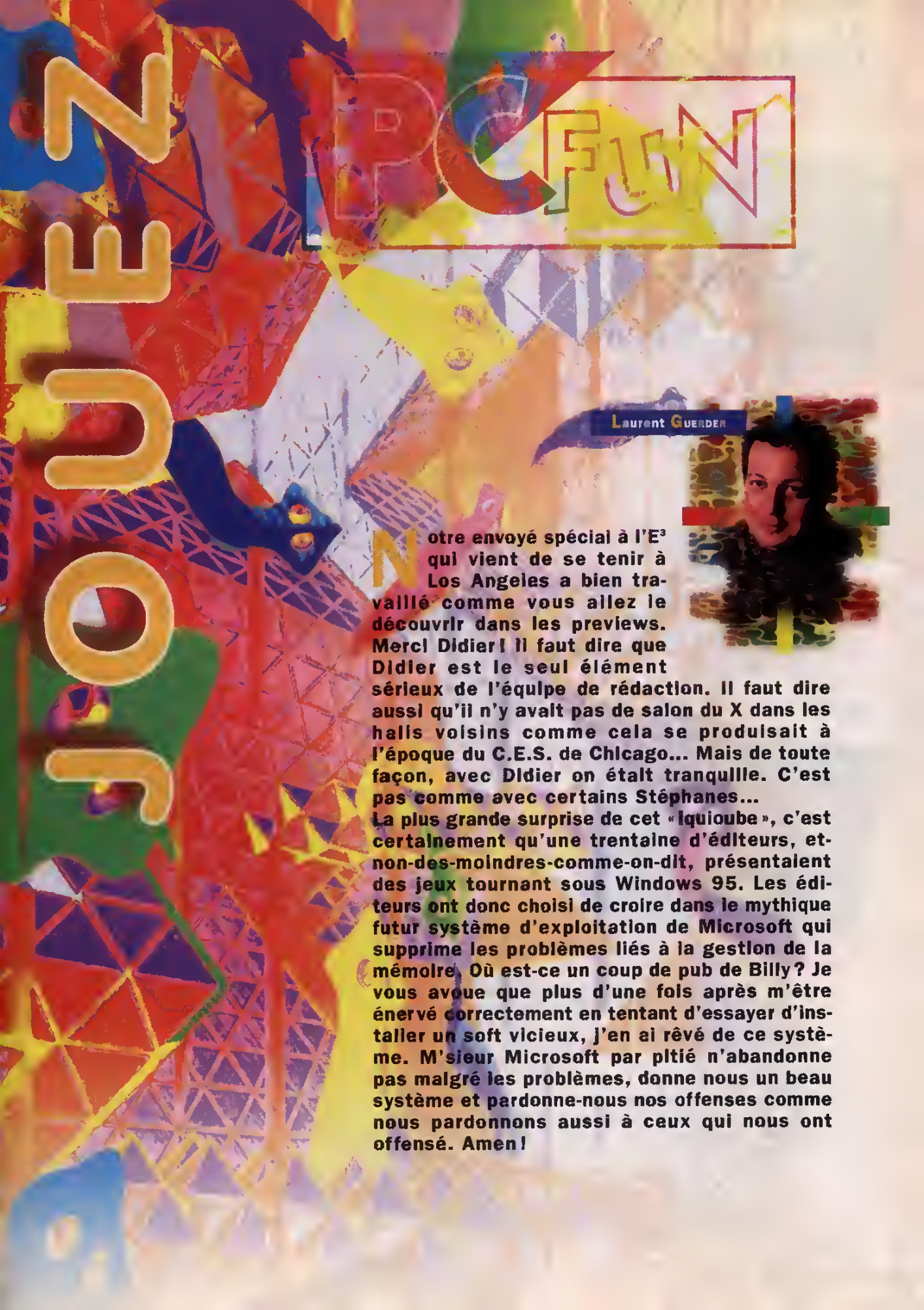
Date : .../.../... Signature :

Bulletin à retourner à PC Fun, service abonnement, 36, rue de Picpus, 75012 Paris

PF06

JOUEZ PC FUN

Laurent Guerder

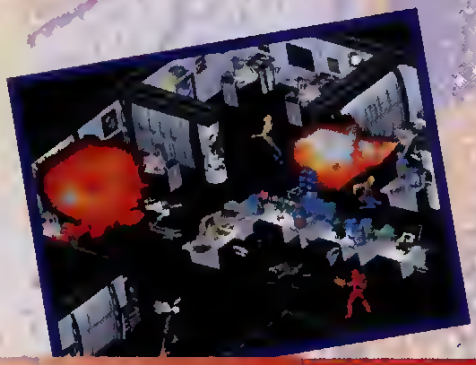


Notre envoyé spécial à l'E³ qui vient de se tenir à Los Angeles a bien travaillé comme vous allez le découvrir dans les previews. Merci Didier ! Il faut dire que Didier est le seul élément sérieux de l'équipe de rédaction. Il faut dire aussi qu'il n'y avait pas de salon du X dans les halls voisins comme cela se produisait à l'époque du C.E.S. de Chicago... Mais de toute façon, avec Didier on était tranquille. C'est pas comme avec certains Stéphanes...

La plus grande surprise de cet « Iquioube », c'est certainement qu'une trentaine d'éditeurs, et-non-des-moindres-comme-on-dit, présentaient des jeux tournant sous Windows 95. Les éditeurs ont donc choisi de croire dans le mythique futur système d'exploitation de Microsoft qui supprime les problèmes liés à la gestion de la mémoire. Où est-ce un coup de pub de Billy ? Je vous avoue que plus d'une fois après m'être énervé correctement en tentant d'essayer d'installer un soft vicieux, j'en ai rêvé de ce système. M'sieur Microsoft par pitié n'abandonne pas malgré les problèmes, donne nous un beau système et pardonne-nous nos offenses comme nous pardonnons aussi à ceux qui nous ont offensé. Amen !

High Octane

BULLFROG a une fois de plus perturbé le dernier salon des jeux multimédia qui se déroulait aux U.S.A. à Los Angeles mi-mai, avec un nouveau produit inattendu. Développé dans le plus grand secret depuis plus de six mois, voici un jeu qui aurait très bien pu s'appeler *Speed*! Vitesse et explosions dans tous les coins seront au rendez-vous ! Il s'agit de courses de véhicules futuristes, pouvant se jouer à plusieurs en même temps, jusqu'à douze en réseau. Reprenant la technologie améliorée de *Magic Carpet*, le joueur évoluera sur des circuits où tous les coups seront permis. Il sera en effet possible d'acheter des armes (une quinzaine) et d'améliorer les performances des véhicules. L'idée vraiment géniale qui explique le silence absolu sur ce développement vient des circuits qui seront évolutifs. En effet, durant une même course, si le joueur se débrouille bien, trop bien selon l'Intelligence artificielle du jeu, le circuit se modifiera d'un tour sur l'autre. Là où vous trouviez auparavant un virage à gauche dans une descente, vous buterez soudainement sur une chicane ou sur une épingle à cheveu ! (N.D.L.R. : Ça c'est du vice ou je m'y connais pas !) L'été sera chaud. ◆



Crusaders : no remorse

ORIGIN dévoilait enfin ses productions d'automne, avec dans un premier temps *Crusaders*, un superbe jeu d'action à mi-chemin entre *Syndicate* et *Ultima 8*. On reconnaît en effet aisément le moteur graphique du 8e volet de la saga de *Lord British*, mais avec une dimension SVGA qui ne vous échappera pas. En outre, la technologie s'est sérieusement améliorée, avec une animation de bonne qualité, malgré une richesse des graphismes incroyables. Le plus important reste la liberté accordée au joueur, puisqu'il pourra véritablement interagir avec les décors futuristes. En général cela signifiera la possibilité de détruire tout ce qui se trouve à l'écran, des murs aux conteneurs ou aux caisses, en passant bien sûr par les nombreux ennemis, avec des animations de personnages magnifiques. Si l'histoire et l'environnement atteignent le niveau des scènes de combats auxquelles nous avons pu jouer, Crusaders pourrait bien devenir événementiel. ◆

... TÉLEX ...
Spécial salon E³

MINDSCAPE a enfin dévoilé ses deux premiers produits basés sur ceux de Gamesworkshop Warhammer. Le premier (sous Windows 95) est un jeu de stratégie basé sur le jeu d'origine Warhammer, tandis que le second est plutôt une reprise de Doom à la sauce Warhammer 40 000.

Une des annonces officielles les plus surprenantes venait de chez **SEGA**, avec Sonic qui débarquera sur CD-ROM dans les mois à venir. Attendons la réaction de Nintendo !

Dans une approche différente, **ORIGIN** commencera au mois de juin le tournage du film/jeu Wing Commander IV. Près de neuf semaines de tournage ont été annoncées, pour un jeu qui est toujours prévu pour ce Noël !

Imaginez un jeu dans lequel vous êtes le maître d'un donjon dont le but est de protéger vos trésors de l'avidité d'aventuriers téméraires. Imaginez maintenant un jeu à la Doom, dans lequel vous pouvez en outre prendre le contrôle des créatures de votre donjon. Imaginez enfin que vous pouvez jouer en réseau, les autres participants pouvant jouer des aventuriers ou des monstres. Et voilà, vous avez **DUNGEON KEEPEER**, le prochain jeu de Bullfrog annoncé pour la fin d'année !

Les **COURSES DE VOITURES** étaient aussi à l'honneur en Californie avec près d'une dizaine de courses annoncées d'ici la fin de l'année. Le pire, c'est qu'elles semblent toutes d'excellente qualité, rivalisant largement avec les meilleurs productions consoles actuelles. Que cela soit chez Ocean, Gremlin, Psygnosis, Virgin, E.A., Mindscape ou chez des éditeurs plus modestes tel que Scavenger, l'asphalte semble être un bon créneau, même si les bouchons sont inévitables !

Command & Conquer

LA géniale équipe de Westwood Studios, à l'origine de *Lands Of Lore*, de la saga *Kyrandia* et de *Dune 2*, reprend ce dernier produit pour un nouveau jeu de stratégie multijoueurs des plus prometteurs. La réalisation a subi un sérieux ravalement, avec des écrans beaucoup plus riches, mais aussi plus d'une heure de vidéo et près de 30 minutes de séquences cinématiques réalisées sous *3D Studio*. Chaque joueur dirigera des troupes appartenant à une des deux organisations militaires futuristes. À chaque mission correspondront des objectifs bien précis, mais le joueur devra aussi bien développer ses bases et ses unités qu'assurer la survie de ses troupes. Vous pourrez au choix diriger une unité ou les grouper, en passant de l'une à l'autre par un simple clic. L'intelligence des troupes a été sérieusement améliorée et un soldat laissé autonome réagira automatiquement si on l'attaque. Cela veut dire aussi qu'il possédera un moral et un degré de courage bien précis : attaqué par des *tanks*, il essaiera de s'enfuir. L'été sera explosif. ◆

Aliens

CRYO semble de plus en plus prolifique et nous avons eu droit à une première présentation d'*Aliens*, le jeu d'aventure en développement pour Mindscape. Si l'interface de jeu semble classique, elle est servie par des graphismes superbes et un scénario qui s'annonce riche en rebondissements. Utilisant la licence des *comics* de l'éditeur américain Dark Horse, Nicolas Choukroun et son équipe ont repris le style des B.D. pour ce qui est des personnages. Par contre, le jeu se déroule dans un milieu en 3D constitué de mouvements précalculés (à la 7th Guest), avec de très nombreuses scènes cinématiques construites sous *3D Studio* pour les moments clefs du jeu. En outre, une petite phase de combat, à mi-chemin du jeu d'arcade et du jeu de stratégie est en train d'être incorporée au jeu. L'ambiance si spécifique aux films semblent être respectée, avec une aventure se déroulant comme un livre, avec plusieurs moments (chapitres) forts. ◆

... TÉLEX ...
Spécial salon E³

Steven Spielberg semble avoir flashé sur le jeu **HEART OF DARKNESS**, développé par Eric Chahi et l'équipe d'Amazing Studios, présenté lors du salon californien de l'E³. Imaginez un peu un film de Spielberg sur un jeu vidéo français ?

Ce salon semblait décidément vivre sous le symbole d'Hollywood, avec cette annonce par Virgin de l'obtention de la licence de **BLADE RUNNER**, le film mythique de Ridley Scott. C'est Westwood Studios qui s'occupera de l'adaptation sur CD-ROM pour fin 96 !

On en sait un peu plus sur le prochain simulateur de **SIERRA-DYNAMIX**. Il s'agit de A 10.2 Silent Thunder. Si le titre est provisoire on sait maintenant que l'appareil est un A 10 ! On a entendu parlé de graphismes à la Flight Unlimited et il tournerait sous Windows 95... pardon, 9X.

LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS, le fabuleux film de Jeunet et Caro fait l'objet d'une adaptation de la part de Psygnosis France. Ce jeu d'aventure plongera le joueur dans une histoire fabuleuse se déroulant dans la ville même du film, entièrement modélisée pour l'occasion.

Le jeu d'aventure/horreur **PHANTASMAGORIA** développé par Sierra sous la houlette de Roberta Williams détiendra à sa sortie le record absolu de CD utilisés. À deux mois de la sortie prévue, on en serait en effet à sept CD-ROM. Qui dit mieux ?

Malgré les défauts de l'interface, Shadow of the Comet, premier jeu d'aventure d'Infogrames inspiré du célèbre mythe de Cthulhu de Lovecraft, était une réelle réussite. Scénario en béton, ambiance à vous glacer le sang... tout était là. Une « suite » s'imposait donc !

- **GENRE : Aventure.**
- **ÉDITEUR : Infogrames.**
- **LANGUE : Français.**
- **CONFIGURATION MINI. : 486 DX 33, carte son compatible SB, souris, lecteur CD-ROM.**
- **PRIX : Moins de 400 F.**

Pour rompre la glace...

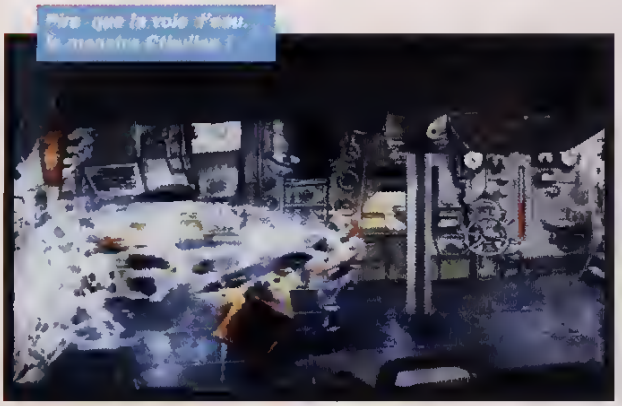
PRISONER OF ICE

LA Seconde Guerre mondiale, les nazis, l'occulte et un aventurier valeureux... Non, ce n'est pas *Indiana Jones*, mais ça en a l'odeur et le goût. Vous jouez le rôle de Ryan, un agent secret américain en mission détaché auprès de la marine britannique. Votre mission : Polaris. Son but ? Récupérer deux scientifiques norvégiens prisonniers, Hamsun père et fils, des mains des Allemands dans une base du pôle Sud, mais aussi trois caisses bien mystérieuses.

L'intro (magnifique, entièrement en synthèse) vous lance dans l'aventure et vous permet de découvrir que la mission Polaris ne s'est pas réellement bien déroulée. Certes, les caisses et le fils Hamsun ont été récupérés, mais l'attaque aérienne sur votre sous-marin a fait de nombreuses victimes... Cela peut-il expliquer l'état de certains des corps ? Et la disparition d'une des trois caisses ? Bref, le jeu commence à bord du sous-marin, alors que vous n'êtes plus très nombreux à bord...

À peine le temps de se faire à l'interface (très simple), qu'une nouvelle attaque d'un bâtiment allemand provoque une sérieuse avarie à bord... À commencer par le réchauffement de la salle où sont stockées les caisses si précieuses. Le temps d'arriver avec le capitaine, une des caisses s'ouvre, laissant juste sortir une tentacule gigantesque qui s'empare du capitaine (quel irrespect pour le grade de la part du monstre !). Vous voilà donc maître à bord, avec une voie d'eau dans la salle des torpilles, un ingénieur écrasé par une poutre dans la salle des machines, un Norvégien qui délire et un monstre en balade dans le sous-marin... La routine, quoi ! Et ce n'est que le début d'une grande aventure qui va vous emmener à travers le monde... car la situation est bien plus

Le capitaine Hollowmore, une enquête s'impose...



Pire que la voie d'eau, le monstre Cthulhu !

Une affaire bien compliquée à la bibliothèque, mais votre (prénom) pense n'avoir rien à se reprocher !

Dans les cavernes du pôle Sud, vous devrez affronter les Prisonniers.

complexe qu'il n'y paraît. De retour à votre base des îles Malouines (vous savez, l'île sur laquelle les Anglais guettent les Exocets...), vous allez devoir enquêter sur de mystérieuses opérations qui s'y déroulent. Un traître à démasquer, d'étranges bestioles à éviter, et l'angoisse qui monte peu à peu... D'autant plus que vous devrez affronter la pire des terreurs : la bureaucratie militaire (en plus, anglaise). Bref, quelques heures de galères plus tard, vous avez démasquer le traître, mais il vous a échappé. Bien sûr, c'est vous que l'on charge de l'enquête... qui vous mène directement à la bibliothèque de Buenos Aires. Et c'est là que les choses se compliquent. Vous rencontrez Diane, la fille du Docteur Parker, celui-là même que vous jouiez dans *Shadow of the Comet*, à la recherche de son père disparu, alors qu'il enquêtait sur une affaire liée à la vôtre. C'est l'occasion de vous faire (enfin) une amie, ce qui n'est pas vraiment désagréable quand on la voit onduler des pixels qui lui font office de fesses...

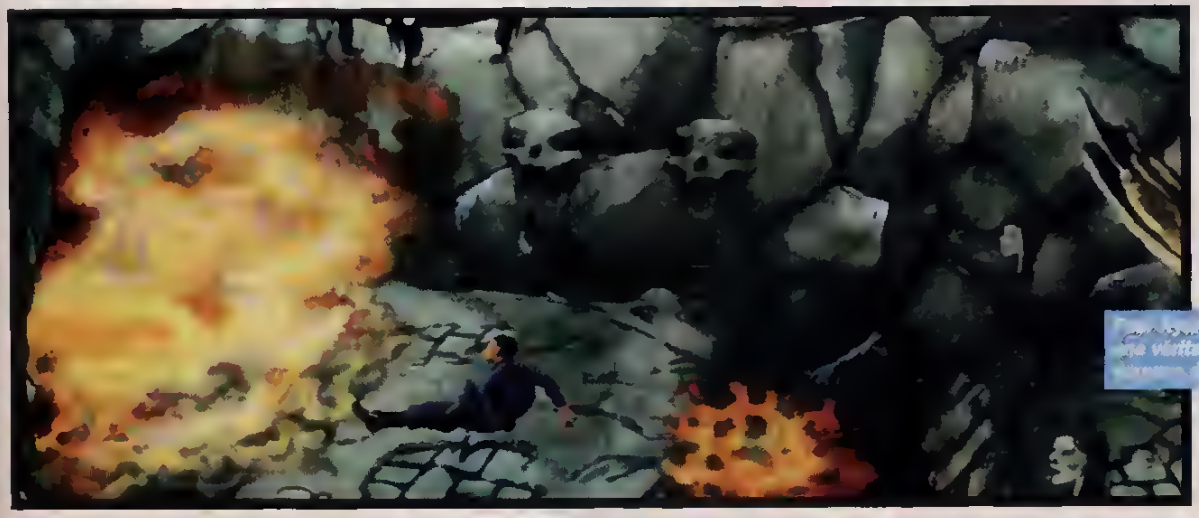
Alors que vous comprenez peu à peu les liens entre les nazis et le Mal, vous êtes accusé d'un meurtre et devez fuir la police ! Découvrez les secrets de la bibliothèque et vous serez libre. À moins que les nazis ne mettent la main sur vous. En fait, aussi génial que vous soyez, vous terminerez prisonnier des glaces, dans la base de Schlossadler, au pôle Sud...

Les nazis sont encore plus déjantés que dans les *Indiana Jones*, et leur échapper ne sera pas des plus aisé. Enfin, après un passage dans le futur (si ! si !), où vous découvrirez la vérité sur votre passé, vous retournerez à Illsmouth, lieu mythique où se déroulait déjà Shadow of the Comet...

Vous l'aurez compris, *Prisoner of Ice* vous réserve bien des surprises. En fait, le scénario n'arrête pas de surprendre, et ceux qui ont joué à Shadow of the Comet apprécieront la pirouette « scénaristique » des auteurs. Le jeu en lui-même est très agréable, en particulier grâce à une interface très simple : un clic gauche permet de se déplacer, de ramasser des objets ou de parler à un personnage, le clic droit permettant d'examiner. Le jeu comporte des énigmes toujours logiques et pas téléphonées (ça change un peu

Quelques heures plus tard, vous voyagerez...

De nos jours, les hôpitaux ne sont plus fréquentables !



Parfois, ce sera le véritable enfer du feu...

Cet homme ne vous veut pas que du bien...

Une bibliothèque particulièrement fournie.

A Buenos Aires, profitez de l'ambiance musicale !

Avant Vivagel, les Prisonner du jeu étaient déjà affirmés.

des récents *Full Throttle* ou *Lost Eden*), quelques puzzles et des dialogues nombreux.

Enfin, la réalisation est exemplaire, largement à la hauteur de la production étrangère. Les décors ont été peints puis digitalisés, et sont somptueux ; d'autant plus qu'il est possible de jouer en SVGA, une option rare dans les jeux d'aventure. On appréciera également les *flash-backs* qui ponctuent le jeu, avec des aquarelles magnifiques et qui lui donnent un style vraiment particulier. Les personnages sont haut en couleurs, et parfaitement animés. Il faut dire que les techniciens d'Infogrames ont utilisé une technique de *Motion Capture*, qui permet de capturer les mouvements de véritables acteurs, et de les restituer sous formes de squelettes animés, que les infographistes habillent ensuite avec les personnages. Du coup, les animations sont d'un réalisme incroyable, même pour des actions complexes !

Enfin, le son vient parfaire le tout. Des musiques tonitruantes superbes, issues directement du CD, amènent une ambiance parfois folklorique (comme à Buenos Aires), parfois plus macabre (comme dans les grottes de la base de Scholssadler). Les sons sont d'une qualité fantastique, et les voix des personnages, en français s'il vous plaît, sont également réussies.

Bref, une aventure palpitante, une réalisation parfaite, des surprises de taille... que demander de plus ?

Stéphane Lavoisard

16/20

- Scénario béton.
- Réalisation somptueuse.

- Manque d'humour.
- Durée de vie.

Entre Indiana Jones, Lovecraft et Wells, une aventure hors du commun !

AVIS

Prisoner of Ice est un grand jeu d'aventure. On y retrouve pourtant pas l'angoisse de Shadow of the Comet, dans lequel le jeu reposait plus sur les relations entre les personnages que sur les décors... On sent l'influence d'Indiana Jones, en ce qui concerne l'aventure. C'est donc un véritable événement, d'autant plus que la réalisation exemplaire fait vibrer notre cœur patriote.

Mes seuls reproches sont le manque d'humour et la durée de vie. Pour un habitué des jeux d'aventure comme moi, Prisoner of Ice ne résiste pas longtemps, et une petite dizaine d'heure suffisent pour en faire le tour. Les autres s'y plongeront par contre pendant des nuits, et seront certainement longtemps marqués par cette aventure épique.

LE NAZISME À LA SAUCE OCCULTE

« C'est basé sur des faits réels » m'a-t-on dit en me tendant la boîte contenant Prisoner of Ice. « Des faits réels, ça mérite bien une petite recherche », ai-je pensé avant de disparaître plusieurs jours au grand dam de mes petits camarades qui m'ont fait savoir que j'en faisais un peu trop pour une malheureuse page... Ce fut également l'avis d'un bibliothécaire excédé qui ajouta : « Et en plus, c'est pour une revue informatique ! » Je vous laisse apprécier la pertinence de la remarque.

Depuis quelques années, le cinéma et les jeux vidéos nous proposent de plus en plus de scénarios qui mêlent nazisme et occultisme. À la base, existe une importante littérature qui relate les expériences et les expéditions que les nazis auraient effectuées dans le but de s'emparer d'objets mythiques comme le Graal (salut *Indiana Jones*!) ou de percer les secrets des civilisations disparues.

Le plus connu de ces ouvrages est certainement *Le matin des magiciens* de Louis Pauwels et Jacques Bergier paru en 1960 (éditions Gallimard). D'après les auteurs, les nazis auraient cru à la théorie du monde glacé de Horbiger qui professait que des hommes-dieux géants, survivants de civilisations fabuleuses, vivaient sous la terre. Les « faits réels » de *Prisoner of Ice* seraient-ils tirés de ce *best-seller* dans lequel on apprend que les nazis auraient dépensé plus pour leurs expériences sur la pureté de la race que les Américains pour élaborer la bombe atomique... Ce qui est bien entendu absurde. Jacques Bergier a tout de même été l'un des promoteurs de l'œuvre *Lovecraft* en France (éditions Bouquins).

Le matin des magiciens fait bien sûr référence au *Troisième œil* (éditions J'ai lu) paru en 1957. L'auteur affirmait avoir vu au Tibet des cercueils immenses contenant trois corps de géants « qui vivaient comme des dieux à une époque où il n'y avait pas encore de montagne à la place de l'Himalaya ».

Pauwels et Bergier indiquent que cet auteur pourrait être un des nazis envoyés au Tibet dès 1928...

D'autres ouvrages nous signalent également des expéditions nazies parties à la recherche de la Sainte lance qui transperça Jésus sur la croix et des secrets de l'Atlantide. Une expédition aurait même été envoyée sur l'île balte de Rügen en avril 1942 pour vérifier la théorie de la terre creuse (nous serions à l'intérieur d'un globe concave, avec le soleil au centre). Elle aurait essayée d'obtenir confirmation par la réfraction d'ondes radar de la présence de la flotte anglaise à son mouillage de Scapa Flow. Alors, légendes ou intox ?

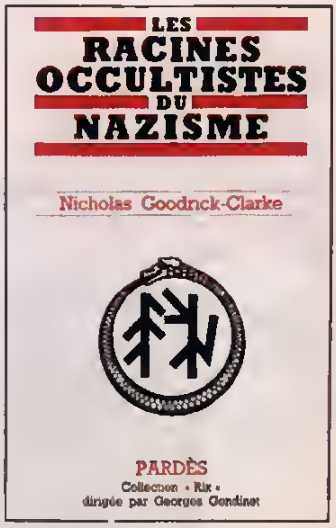
Le seul fait incontestable concerne les travaux d'Otto Rahn. Ce chercheur obsédé par la recherche d'une tradition germanique perdue à cause de l'Église catholique, fit paraître son livre *Croisade contre le Graal* en 1933 après un long séjour à Montségur (haut lieu du catharisme). Les cathares seraient en fait des Germains descendants des Wisigoths. Otto Rahn sera recruté par les S.S. en 1935 et aura par la suite des contacts avec Himmler qui voulait construire une mystique nazie ou plus exactement S.S. Il fut aidé en cela par un mage devenu général S.S., Karl Wiligut, qui se prétendait le dernier descendant d'une tribu de race germanique et qui encouragea Himmler à développer son décorum médiéval inspiré des chevaliers teutoniques.

La première étude sérieuse consacrée au sujet (*Racines occultes du nazisme*, de l'historien anglais Goodrick-Clarke aux éditions Pardès) indique que Wiligut fut interné à l'asile psychiatrique de Salzbourg entre 1924 et 1927...

Un livre en entraînant un autre et le succès d'un film déclenchant une suite, la dangereuse image d'un nazisme auréolé de mystères occultes est en train de s'installer. Plus on s'éloigne de la Seconde Guerre mondiale et plus les explications surnaturelles apparaissent pour tenter d'expliquer les crimes atroces qui ont été commis par les nazis. Ce révisionnisme sournois et insinuant est inquiétant. En tous cas, pas de problèmes pour les scénarios de *Indy IX* et de *Prisoner of Ice IV*...

Laurent Guerder

L'emblème de la société Thulé dont les membres inspireront le NDAP qui deviendra le parti nazi (NSDAP) à l'arrivée d'Hitler.



Les auteurs de Fields of Glory sont de retour avec ce nouveau wargame sur la guerre de Sécession qui inclut stratégie, tactique et gestion économique. Cette guerre que l'on considère comme le premier conflit moderne par l'ampleur des forces en présence et une mobilisation industrielle sans précédent est un véritable challenge pour le joueur, quel que soit le camp choisi.

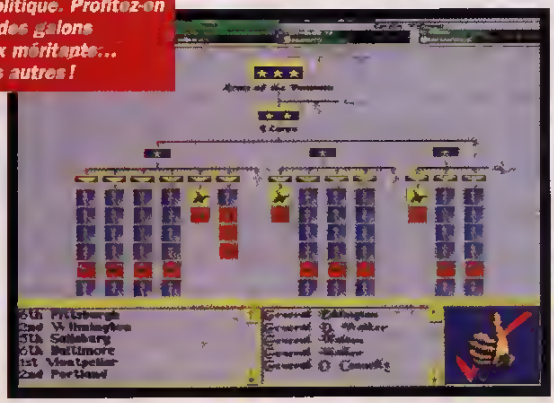
- **GENRE : Simulateur de guerre.**
- **ÉDITEUR : Empire.**
- **LANGUE : Jeu en français, encyclo en anglais.**
- **CONFIGURATION MINI. : 486 DX, 4 Mo de RAM, lecteur de CD-ROM 2 x.**
- **PRIX : Moins de 450 F.**

Quand le Sud perdait le Nord

CIVIL WAR

CIVIL War propose une campagne complète quelle que soit le côté choisi, des batailles à jouer sur le plan tactique et une base de données sur la guerre de Sécession. On a le choix de laisser l'ordinateur faire les calculs de résolution des combats ou de les jouer soi-même. Les unités sont représentées par des drapeaux et on peut *zoomer* jusqu'à obtenir une vue unité par unité comme dans *Fields of Glory*.

La base de données comprend plus de 60 000 mots. Malheureusement, elle ne sera pas traduite en français.



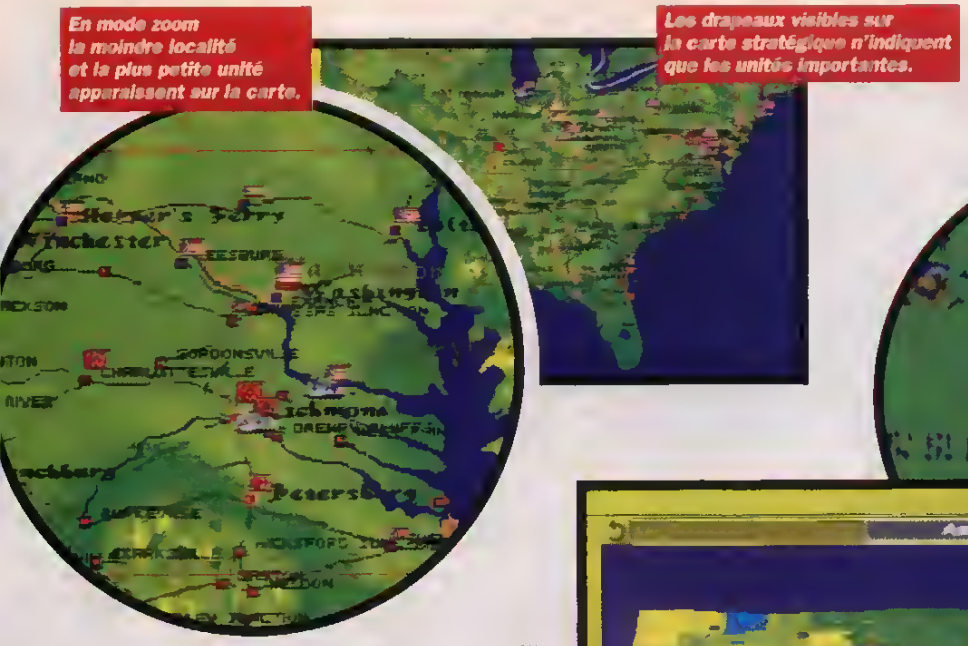
Le militaire est plus que jamais soumis au politique. Profitez-en pour donner des galons aux généraux méritants... et saquez les autres !

Au début de la guerre, la force des deux armées n'est pas très importante. Pour augmenter vos effectifs, il faudra construire des centres de recrutement dans les principales villes. À moins que vous ne préfériez construire vos propres armées de toutes pièces. Suivant le niveau de difficulté, les unités créées pourront être de simples fantassins ou des spécialistes (tireurs d'élite, troupes du génie, soldats réguliers ou miliciens) ; ce sont quatorze types d'unités différents, rien que pour l'infanterie, qui sont disponibles.

Les auteurs ont vraiment collé à la réalité historique puisque les cavaliers peuvent être classiques (ils chargeront comme le capitaine Stark des *Tuniques bleues*) ou se comporter comme des troupes portées qui ne se serviront de leur cheval que pour rejoindre plus rapidement un endroit désigné et combattre ensuite comme de l'infanterie.

Le chemin de fer est un élément important puisqu'il permet de faire parvenir rapidement des troupes dispersées sur un même champ de bataille. C'est d'ailleurs ce qui permit aux Sudistes de résister à la première offensive Nordiste lors de la première bataille de Bull Run.

Dès le début des hostilités, les Nordistes décidèrent de soumettre le Sud à un blocus total (terrestre et marin) afin de l'empêcher d'importer les fournitures industrielles qui lui manquait et qu'il était bien en peine de fabriquer. Civil War prend en compte cet aspect de la guerre en permettant au joueur de fabriquer



En mode zoom la moindre localité et la plus petite unité apparaissent sur la carte.

Les drapeaux visibles sur la carte stratégique n'indiquent que les unités importantes.

Gros plan sur la bataille. Tiens, ça serait pas Roger là-bas, le troisième sur la droite...

Les batailles se déroulent sur une carte tactique qui reproduit à plus petite échelle le relief de la carte stratégique à l'endroit où se sont rencontrées les armées.

des canonnières fluviales et des vaisseaux de haute mer. On ne participe pas de façon détaillée aux combats navals, mais le bombardement d'une ville peut décider de sa chute ou, au moins la gêner dans sa production.

Au niveau le plus élevé, les villes offrent des possibilités très variées : construction de fortifications, de wagons afin d'assurer le ravitaillement des armées, de camps d'entraînement ou de prisonniers ainsi que d'hôpitaux. Tous ces choix interviennent sur le déroulement de la campagne au même titre que le nombre des soldats et des bateaux disponibles.

Le moral et le ravitaillement étant pris en compte, la construction de dépôts revêt une importance particulière. La fatigue et les traînards peuvent diminuer fortement votre potentiel, il sera donc utile de le vérifier avant d'engager une bataille.

Le joueur est le gestionnaire de sa production toute entière mise au service de la guerre. Bien sûr, on peut jouer sans toutes ces options, mais alors le jeu perd beaucoup de son intérêt. Un élément de taille joue en votre faveur : le recul historique, il vous permet de mettre de suite le *right man* à la *right place*.

Les renseignements concernant la personnalité des officiers accompagnent un organigramme à l'échelon de la brigade qui permet de donner des ordres, de transférer tout ou partie d'une armée ou d'attribuer les renforts. La campagne se joue en temps réel, une heure dans le jeu prenant de douze secondes à une minute suivant le niveau de difficulté. Il arrive que vos subordonnés prennent des initiatives ou soient obligés de se défendre seuls pendant que l'on passe les villes en revue. Un système d'icones autorise un commandement rapide. Bonne nouvelle, les troupes ont généralement un comportement plus logique que dans Fields of glory. Mais, malgré le SVGA et l'effet Gouraud, les unités sont moins bien représentées graphiquement. À la plus petite échelle, on voit les soldats, se déplacer, déployer leurs canons, tirer, recharger, courir, etc. Tout cela est tellement vivant qu'on aurait presque des remords à les faire tuer ! En revanche, les sons qui accompagnent les combats sont un peu sommaires.

Quatre batailles historiques vous permettront de vous faire la main. La partie encyclopédique, en anglais, qui accompagne le jeu est très complète, les liens hypertextes sont nombreux et la navigation aisée. En plus d'un déroulé chronologique du conflit et d'une base de données sur les principaux chefs politiques et militaires, vous trouverez des photos et illustrations d'époque, des renseignements sur les armes et les tactiques employées, des anecdotes, des analyses et même un recueil des tubes de l'époque avec les paroles à l'écran dans le plus pur style karaoké !

Laurent Guerder

AVIS **Ce jeu, j'en avais rêvé et Empire me l'a fait ! Malheureusement, les niveaux de difficultés ne sont pas assez élevés. Ensuite, on passe de longs tours à occuper les villes restantes et c'est lassant. C'est dommage car autrement, bien qu'il soit légèrement moins beau que Fields of Glory sur le plan tactique, les améliorations apportées sont les bonnes. Il manque simplement un niveau de zoom sur la carte stratégique. Heureusement, il reste la possibilité de jouer en réseau ou avec un câble série contre un adversaire humain. Enfin humain, ça dépend de vos fréquentations...**

15/20

- Conception
- Richesse des options.
- Ergonomie.
- Encyclopédie.

- Moins beau que FOG.
- I.A. trop faible.
- Zoom de la carte stratégique.

Un wargame complet mais facile.

LES TUNIQUES BLEUES MARINENT

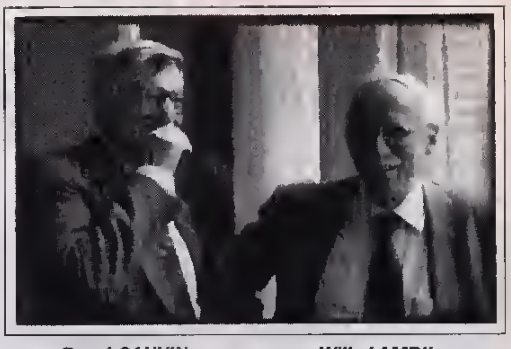
La sortie de Civil War coïncide avec celle du dernier album des Tuniques Bleues, Duel dans la manche. Cette série qui repose sur l'opposition entre l'héroïque sergent Chesterfield et le lucide caporal Blutch est dessinée par Willy Lambil et doit ses scénarios à Raoul Cauvin. Ce dernier a bien voulu répondre à nos questions.

Dans le dernier album des Tuniques Bleues, l'action se situe en Europe.

PCFuN : Comment vous documentez-vous sur la guerre de Sécession ?
R. Cauvin : Je me suis surtout constitué une documentation de livres historiques. Lambil a fait la même chose en complétant avec une collection de gravures d'époque.

PCFuN : Est-ce que la série est connue aux États-Unis ?
R. Cauvin : Non, je crois que Dupuis a fait des essais pour une diffusion aux États-Unis mais ils n'aiment pas parler de cette période. Pour eux c'est une guerre grave qui a déchiré le pays et c'est toujours une gêne. De plus les syndicats refusent toute importation ou alors au compte-gouttes.

PCFuN : Quelles ont été les réactions à l'album n°35 « Captain Nepal » dont le héros est un borgne blond, plutôt raciste ?
R. Cauvin : Je voulais montrer que quand on éjecte tous les étrangers de quelque part, il faut bien donner le travail à faire à ceux qui restent. Parmi les réactions, j'ai reçu un jour une coupure de presse d'un journal d'extrême-droite dans laquelle étaient énumérées toutes les séries que je faisais en demandant aux gens de ne plus les acheter. Ça m'a fait marrer...



Raoul CAUVIN *Willy LAMBIL*

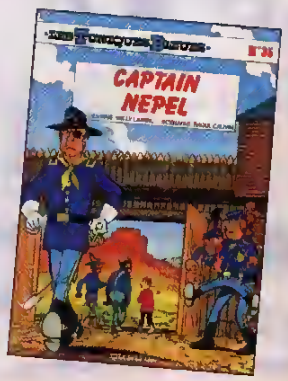
PCFuN : Avez-vous participé au développement du jeu « Nord et Sud » ?
R. Cauvin : Non, Infogrammes a acheté une licence européenne pour avoir le droit de développer nos personnages et c'est tout. Plus tard nous leur avons fait un procès parce qu'ils n'avaient pas payé de droits pour la version américaine.

PCFuN : Le dernier album se passe en Europe. Que viennent faire Blutch et Chesterfield chez nous ?
R. Cauvin : C'est purement par accident. Je suis tombé sur une gravure de l'Alabama en train de couler et j'ai voulu en savoir plus. J'étais très curieux d'apprendre comment le Nord avait fait pour le couler. Après ça, il ne restait plus qu'à trouver une bonne excuse pour amener mes héros sur le Corseire nordiste. L'histoire suivante est plus passe-partout parce que Lambil a fait une dépnme sur *Duel dans la manche*. Il a du reconstituer exactement les navires de l'époque et m'en a voulu un bon moment..

PCFuN : Avez-vous déjà pensé à l'histoire du n°38? Et à la suite ?
R. Cauvin : Je n'ai pas le titre, mais pour moi l'histoire suivante est déjà terminée ! Elle traite des familles qui accompagnaient les premiers volontaires. Chesterfield va être confronté à un accouchement et pour une fois Blutch sera content d'aller au combat au lieu d'être mêlé à cette histoire ! Il n'y a pas de bateau, pas de ballon, pas de chameau, Lambil est content ! Elle sortira en octobre prochain pour le numéro 3000 du journal *Spirou*. Dans le numéro 39, je voudrais que mes héros soient des « Képis Bleus », plongés entre deux clans qui se disputent. Je n'attaquerai pas les soldats qui font un boulot fantastique et se font tuer pour rien, mais les décisionnaires de l'ONU parce que je trouve ce qui se passe dégoûtant.

PCFuN : Après toutes ces années passées à l'étudier, quelle est votre sentiment sur la guerre de Sécession ?
R. Cauvin : Le prétexte de l'abolitionnisme à servi d'excuse au Nord pour s'emparer des richesses du Sud. Les Noirs qui étaient dans le Sud, bien qu'esclaves, étaient parfois moins malheureux que ceux qui se trouvaient dans le Nord. On a touché un peu à ce problème dans *Black Face*, mais le public préfère les sujets plus légers et j'ai d'ailleurs un peu peur de commencer le scénario des Képis Bleus à cause de cela. C'est très difficile de mettre un message dans une BD sans léser le côté humoristique de l'histoire.

Propos recueillis par Laurent. Merci à Raoul Cauvin et à Evelyne Colas des éditions Dupuis.



Perfect General est de retour. Alléluia ! Cette nouvelle version nous apporte des tonnes de scénarios, de nouvelles unités, une intelligence artificielle améliorée et des graphismes de toute beauté. QQP redonne une jeunesse à cette référence des jeux de stratégie qui fut un jeu de plateau à succès avant d'arriver sur nos écrans.

- **GENRE : Wargame.**
- **ÉDITEUR : QQP.**
- **LANGUE : Anglais.**
- **CONFIGURATION MINI. : 486, 4 Mo, lecteur de CD-ROM 2 x. CONSEILLÉE : 486 DX2.**
- **PRIX : Moins de 450 F.**

En mode graphique réaliste, l'artillerie lourde rouge choisit sa cible. Son rayon d'action est limitée par les zones grisées.

Certaines unités comme les avions ou les mines sont limitées en nombre lors de l'achat des troupes. Vivement l'éditeur de scénarios...

Plus que perfect premier

PERFECT GENERAL II

Si *Perfect General* (PG) premier du nom pouvait parler, il vous avouerait certainement avec une grande fierté qu'il est un des jeux de stratégie restés le plus longtemps sur mon disque dur. Sa simplicité d'emploi et ses scénarios modulables en faisait le jeu idéal pour passer quelques heures agréables. Mieux encore, on ne découvrait réellement son charme qu'après y avoir succombé et un soir on était surpris de découvrir qu'on avait joué toutes les batailles sans vraiment s'en rendre compte.

Pourtant, il avait un gros défaut, il ne possédait pas d'unités aériennes. *Perfect General II* corrige cette lacune en apportant des chasseurs d'attaque au sol. Ce n'est pas encore suffisant quand on voit avec *Panzer General* ce que peut être l'aviation dans un *wargame* actuellement, mais c'est un progrès. Au rythme où vont les choses, PG IV devrait être complet !

Le système de jeu n'a pas changé. Avant chaque scénario, on a le choix d'être attaquant, défenseur ou de tenir les deux rôles tour à tour. Les armées se composent à la carte avec un système d'achat des unités. Avant d'être un parfait général, il faudra être un parfait gestionnaire ! Les villes devant obligatoirement être occupées à chaque tour pour rapporter des points, il faut toujours prendre quelques fantassins.

Un des points forts du jeu est que les véhicules peuvent les transporter ainsi que l'artillerie. Des troupes du Génie sont maintenant disponibles. Les chars légers, moyens ou lourds ont également un nouveau camarade de jeu, le char super-lourd. On retrouve l'artillerie lourde et légère et de nouveaux types de véhicules blindés. Les options sont toujours très nombreuses. Les unités peuvent être visibles tout le temps ou seulement lorsqu'elles sont découvertes, les dégâts entraîner une perte totale ou partielle du pion, la météo intervenir, etc.

Les graphismes ont beaucoup progressé et l'ensemble en SVGA est d'une finesse remarquable. Deux modes graphiques sont d'ailleurs disponibles, réaliste et simplifié. Les bruitages qui accompagnent les déplacements des unités et les combats servent bien le jeu sans prendre la tête. Quatre campagnes se déroulent sur les différents fronts de la Seconde Guerre mondiale. Les Ardennes, l'Afrique du nord, Koursk et les îles du Pacifique. S'y ajoutent quatre-vingt dix-huit scénarios élargissant les opérations aux guerres du Viet-Nam et du Golfe qui confèrent à ce produit une longue durée de vie. Je n'ai pas constaté de grands changements en ce qui concerne l'intelligence artificielle qui était déjà de bon niveau, mais une fois de plus c'est *linké* ou en réseau que ce jeu prendre toute sa dimension. Un éditeur de scénario est déjà annoncé, vivement le délire !

Laurent Guerder

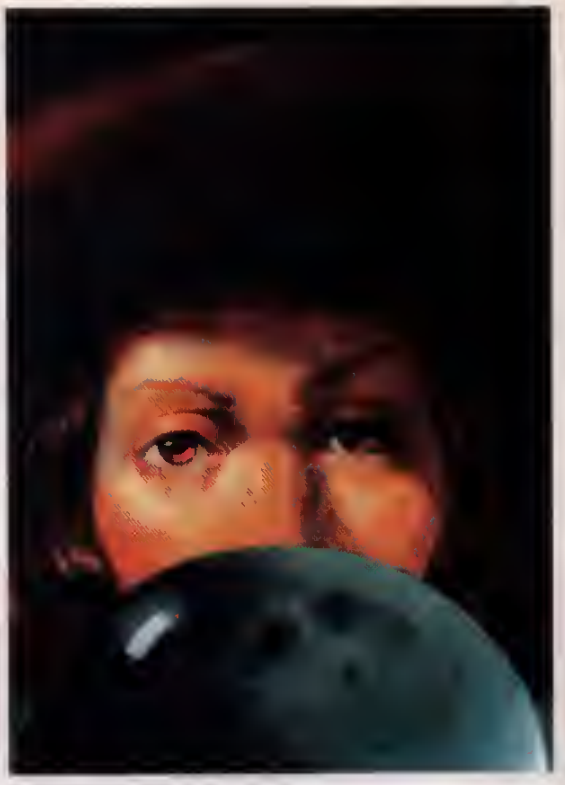
16/20

- Y a de la meme !
- Jouable de suite.
- Bon niveau de l'I.A.

- Aviation sommaire.
- Longueurs inhérentes au système de jeu.

Évidemment mieux, c'est le « deux ».

Oyez bonnes gens, oyez la chanson de ce petit marchand vénitien qui tint un temps dans sa main gantée de velours pourpre le pouvoir sur l'ensemble de notre mer Méditerranée et même au-delà... Prenez connaissance des intrigues qu'il instigua ou combattit, telles... Non, belles dames et gentils messieurs, je ne vais point déjà déflorer mon histoire. Donnez-moi à boire, approchez-vous et écoutez...



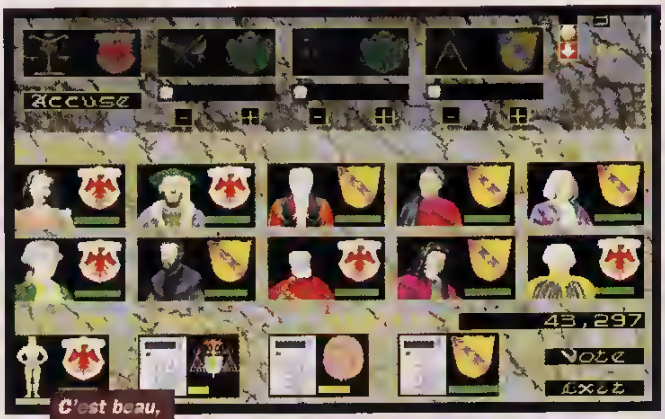
- **GENRE :** Simulation économique.
- **ÉDITEUR :** Microprose.
- **LANGUE :** Anglais.
- **CONFIGURATION MINI. :** 386 DX 33, 4 Mo RAM, 8 Mo sur disque dur, lecteur CD-ROM 2 x.
  CONSEILLÉE : 486 DX 33, 8 Mo RAM.
- **PRIX :** Moins de 400 F.

Beneficio ? Où ça, beneficio ?

MACHIAVELLI, THE PRINCE

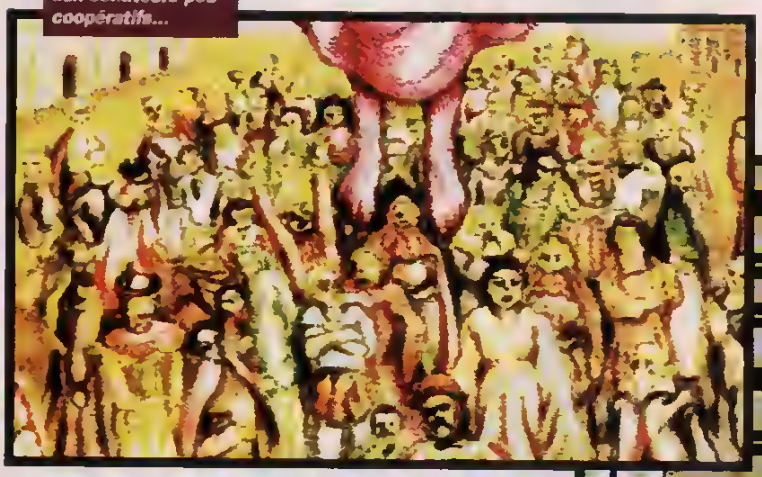
EN l'an de grâce mille trois cent et un, il envoya ses premiers navires à la recherche de nouvelles richesses, dans les contrées inexplorées. Les vaisseaux flambants neufs larguèrent l'amarre sous les acclamations des badauds et les regards emplis de haine des autres marchands, dont les bateaux se préparaient à suivre le même périple. Qui sait ce que pensait notre héros dans le secret de son palais vénitien ? Rêvait-il déjà de faire main basse sur le pouvoir des Doges ? Certaines langues fourchues affirmaient qu'il avait déjà soudoyé deux sénateurs, d'autres faisaient circuler la rumeur que certains cardinaux cachaient derrière leur autel de pleines bourses d'or venues des caisses de notre marchand. Mais fi de ces racontars honteux ! Louons plutôt le courage de ces marins qui affrontèrent tempêtes et pirates pour nous ramener ces merveilleux bijoux faits d'ivoire, d'or et de pierres précieuses. Bénissons aussi les mercenaires qui, sous les ordres de notre héros, prirent d'assaut les villes lointaines, les arrachant des mains impies des barbares pour que nous puissions crouler sous le luxe, si essentiel à notre vie chrétienne et charitable.

Laissons les années s'égrener dans le sablier des cieux, et retrouvons notre marchand deux décades plus tard. Bien des intrigues ont courbé l'échine de celui qui désormais dirige une immense flotte marchande, d'innombrables caravanes d'ânes et de chameaux. Maintes fois il fut accusé d'avoir organisé des



C'est beau, le pouvoir.

Ah ! Venise ! Ses canaux, ses monuments TOUT À MOI !!!



Voilà ce qui arrive aux sénateurs peu coopératifs...

La mise en place d'une route marchande entre Gênes, Venise et Budapest.

assassinats de cardinaux ou de sénateurs qui lui étaient hostiles. Les autres familles marchandes l'ont accusé d'avoir fait incendier leurs entrepôts. Que ces vipères brûlent en enfer ! Ne nous a-t-il pas offert chaque année un grandiose carnaval ? N'a-t-il pas ramené les splendeurs artistiques qui ornent fièrement chacune de nos rues, chacun de nos palais ? J'affirme que quiconque ose calomnier notre bienfaiteur n'est qu'adorateur de Satan, comme l'a si bien souligné sa Sainteté le pape Machin X, digne successeur de Truc VII, décédé d'une malheureuse chute dans un escalier. Retournez à vos occupations, charmantes dames et grands messieurs, partez en paix en ayant à l'esprit l'extrême richesse d'âme de nôtre bienfaiteur. Moi, je vais boire et manger à sa santé, payant mon festin des pièces d'or que je garde dans cette bourse que notre cher ami m'a gracieusement offerte...

À toi, Prince je propose de jongler avec l'argent et le pouvoir, en endossant le rôle d'un marchand vénitien, choisi parmi quatre familles. Pour chacun de tes trois concurrents dirigés par l'ordinateur, le niveau de difficulté est définissable. Tu as aussi le choix entre utiliser la carte historique ou une carte aléatoire. La partie, ta vie en fait, se déroule en tours de jeu d'une année sur une durée définie. Le commerce entre les villes te permettra, si tu gère bien tes échanges, de t'enrichir rapidement. Tu pourras soit diriger manuellement chaque année tes vaisseaux et caravanes, soit établir des routes marchandes qu'ils parcourront automatiquement. Saches que tu peux aussi engager des saboteurs qui incendieront les entrepôts de tes infâmes concurrents, les retardant ainsi dans la course à l'or. Hélas pour toi, ces derniers peuvent te rendre la pareille...

Apprends que le pouvoir politique s'acquiert en soudoyant des sénateurs. Si la majorité t'appartient, tu te verras à la tête des Doges. À toi de gérer le budget de la ville de Venise, en essayant d'en garder un maximum... Il en va de même pour le pouvoir religieux : si, lorsque le Pape meurt (d'une mort naturelle ou non), tu diriges la majorité des cardinaux, à toi le Vatican. Mais ta victoire risque d'être de courte durée... Les autres familles intriguent elles aussi... Tes cardinaux peuvent tomber comme des mouches, et tes sénateurs ne sont pas, comme tu le sais si bien, incorruptibles...

Ne néglige pas ta popularité au sein du peuple vénitien. Ta cote évoluera suivant tes actions. Mais rassure-toi : un carnaval fait vite oublier l'assassinat d'un pape. Nombre de détails de *The Prince* te captiveront. Les graphismes sont clairs, et tu pourras naviguer entre les différents tableaux sans difficulté. Les musiques sont discrètes et te suivront dans l'action. Tu trouveras certainement les bruitages, bien que rares, de bonne qualité. La monotonie n'est pas de mise, et les guerres, pestes, et autres événements sympathiques te tiendront toujours en haleine. Il te faudra souvent réajuster ta stratégie pour ne pas être ruiné ou pire, assassiné d'un coup de poignard dans le dos, empoisonné, pendu, etc.

David Choquet

Non, c'est pas moi qui ai dit qu'il mangeait des vers tout crus...

AVIS **Machiavelli – The Prince est un jeu riche sous toutes les coutures. Les nombreuses interactions entre le commerce, le pouvoir politique et le pouvoir religieux assurent des parties toujours différentes et passionnantes, que l'on suive une chronologie historique ou aléatoire. Option sympathique : il est possible de jouer jusqu'à quatre, l'un après l'autre, soit sur le même ordinateur, soit par modem (deux joueurs par bécane). Chaque joueur est protégé des regards indiscrets des concurrents par un mot de passe. Un jeu qui captivera tous les amateurs de Civilization, Colonization et autres Sim-bidule.**

15/20

- Possibilité de jeu à quatre.
- Véritable évolution dans le jeu.
- Déjà vu avec Merchant Prince.
- Environ 8 Mo, installé sur disque dur.

Oncques ne vit plus complet jeu de simulation économique moyenâgeuse.

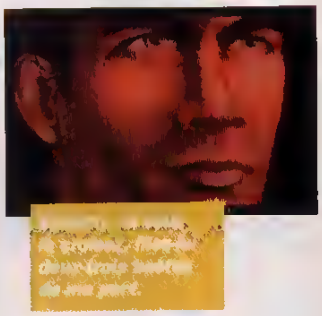
Si vous n'avez aucun scrupule à achever des agonisants que vous avez peu avant criblé de balles (ben quoi ? Il faut bien voir si mes armes fonctionnent !), si vous avez une âme de mercenaire et êtes prêt à travailler en équipe, ET si vous aimez les grandes étendues de verdure, alors enrôlez-vous dans la Jagged Alliance !

- **GENRE : Action-stratégie.**
- **ÉDITEUR : Sir-Tech.**
- **LANGUE : Anglais.**
- **CONFIGURATION MINI. : 486 SX 33, 4 Mo de RAM, lecteur de CD-ROM, 15 Mo sur disque dur.**
  CONSEILLÉE : 486 DX 33, 8 Mo de RAM, 38 Mo sur disque dur.
- **PRIX : Environ 450 F.**

Pique-nique bucolique pour la famille Rambo

JAGGED ALLIANCE

UN bar sordide des bas quartiers de Hongkong. Accoudé au bar, face à d'innombrables bouteilles de whisky vides, un homme au visage couturé de cicatrices parle à son reflet dans le miroir brisé... *« Ouais, p'tit gars, ça c'était le bon temps... Au début j'étais pas très chaud : un mec dont personne n'avait jamais entendu parlé me propose un contrat bizarre, sur une île paumée du Pacifique, Metavira. Lui-même bossait pour un vieux scientifique, Jack Richards, je crois, et sa fille, Brenda, une sacrée pépée aux yeux verts, j'te raconte pas ! Leur baratin, c'est qu'ils ont découvert qu'un arbre ne poussant que sur cette île avait des vertus curatives jamais vues. De quoi soigner tout le monde pour presque rien ! T'imagines ? Non, j'te rassure, j'y suis pas allé pour jouer les jardiniers. Figure-toi qu'ils étaient pas tout seuls, sur Metavira. Y'avait aussi une belle ordure du nom de Santino. Lui, j'l'ai pas oublié, pas plus que sa petite armée. Santino avait le même but que les Richards, seulement, lui, il faisait ça pour le monceau de fric que ça pouvait lui rapporter. Et il voulait toute l'île pour lui tout seul. Alors le vieux et sa fifille ont loué les services de gars comme moi pour reprendre le terrain. Eh ben j't'assure, c'était pas gagné d'avance ! Ce cochon de Santino avait foutu des hommes à lui partout, sans parler des ponts piégés et des terrains minés qu'il nous avait mitonnés ! Et nous, on n'était que huit mercenaires de tous pays, pour se les manger. Y'avait même des filles, et je peux t'assurer qu'elles étaient pas les dernières à en avoir, les garces ! N'empêche, on en a perdu un paquet, chez nous. Moi, j'ai eu la chance d'en sortir. J'me suis fait un bon pacson de pognon et maintenant, gars, c'est la belle vie. Ouais, la belle vie... Remarque, tu sais, ça me manque parfois, le bastan... »*



Comme vous avez dû le deviner, *Jagged Alliance* est un jeu d'ac-

Lui, il aurait pas dû se lever ce matin.

tion/stratégie, où vous dirigez une petite troupe de mercenaires à l'assaut d'une île immense, divisée en soixante secteurs que vous devrez conquérir les uns après les autres. Tout comme *UFO*, les mouvements sont divisés en *rounds*, pendant lesquels vos personnages peuvent agir (se déplacer, soigner, prendre une arme, etc.), suivis de *rounds* réservés à l'ennemi.

Dans chaque secteur se trouvent un ou plusieurs arbres, sur lesquels des autochtones travaillent afin d'augmenter votre capital. Un côté important du jeu est en effet la gestion de vos ressources. Les mercenaires coûtent plus ou moins cher suivant leur niveau de compétences, ainsi que les jardiniers et les gardes que vous pouvez engager pour garder les territoires conquis (sachant que l'ennemi peut les attaquer, et qu'il vous faudra parfois aller leur donner un petit coup de main). Les mercenaires amélioreront leur matériel au long de leurs explorations en trouvant de nouvelles armes et des munitions. Vous aurez aussi à gérer votre équipe afin d'équilibrer les compétences (de bons tireurs blessés sans médecin pour les secourir ont vraiment l'air bête, mais bête...), voire, si le besoin s'en fait sentir, de louer les services d'autres mercenaires. À

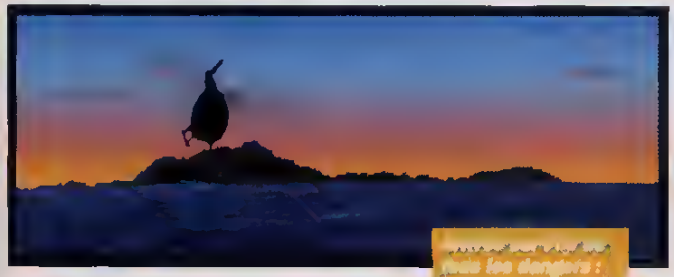
la fin de chaque jour, un *briefing* vous informe de la situation et vous permet de modifier votre équipe.

Chaque mercenaire a son propre caractère et peut, par exemple, refuser d'avancer tant qu'il n'a pas descendu le mignon ennemi qu'il tient fébrilement en joue. En cours de mission, vos hommes dialoguent entre eux et vous informent de leurs découvertes (ennemi en vue, plus de munitions, aïe-aïe j'ai bobo...).

La vue en 3D isométrique est claire et détaillée, mais les décors sont assez répétitifs. Les sons en cours de mission renforcent le suspense (« *quoi-quoi-quoi ? J'ai entendu une branche craquer. Où cà, où ça ?* »). Les musiques sont honnêtes, mais franchement, je trouve que c'est plus sympathiquement stressant de vivre l'aventure dans le troublant murmure de la nature.

Le manuel est détaillé et bourré d'humour noir, j'adooooooore (N.D.L.R. : On le saura !). Le jeu peut être entièrement géré à la souris, mais nombre de manipulations peuvent être faites au clavier (je vous assure, c'est parfois bien utile). Les deux-trois premières missions, c'est vraiment de la *routine*. Ça se gâte très vite. Imaginez votre équipe à moitié décimée entourée d'ennemis, pendant que dans un autre secteur, des potes à Santino massacrent dans la joie et la bonne humeur vos gardes et vos jardiniers. Argghl Non mais, je vais pas me laisser faire moi ! Allez, Banzaï ! Comme disent les Sioux dans les films de cape et d'épée !!

David Choquet



AVIS **Mes instincts guerriers les plus barbares ont ressurgi avec Jagged Alliance, alors que je sortais à peine d'une cure de désintoxication de Doom. Jagged Alliance capte très rapidement l'attention, au point de vous faire oublier l'heure et le fait qu'il existe des choses aussi gentilles que les fleurs et les zoziaux. Tirer dans le tas ne suffit rapidement plus, et la chasse aux ennemis vous demande à la longue l'élaboration de manœuvres de plus en plus subtiles.**

15/20

- Tout le monde est laid et méchant.
- Ambiance d'enfer.
- Décors répétitifs.

Pour vous qui rêvez d'être un mercenaire sans pitié.

Slipstream est un championnat international, mettant en joute des pilotes de vaisseau de tout horizon. Après un premier repérage et l'achat d'un nouveau type de moteur et de projectiles, vous serez fin prêt à prendre le départ. Bouclez vos ceintures les enfants, parce que ça va chauffer sec...

- GENRE : Course de vaisseaux en 3D.
- ÉDITEUR : Gremlins Interactive.
- LANGUE : Français.
- CONFIGURATION MINI. : 486 DX, VGA, carte son. CONSEILLÉE : 486 DX4 100.
- PRIX : Moins de 350 F.

Roulez jeunesse...

SLIPSTREAM 5000

TROIS modes de jeux sont présents : l'essai, la course et le championnat. Après sélection, vous êtes invité à choisir votre profil ainsi que votre véhicule. Chaque participant est représenté par un dessin humoristique aux traits marqués ; ainsi le *surfer* est flanqué d'un vaisseau en forme de planche. À l'instar de *Descent*, le contrôle du vaisseau s'effectue dans un monde 3D virtuel calculé en temps réel sur un axe de 360°. La liberté de mouvement est totale et l'engin répond au quart de tour. La conduite peut paraître ardue au début, à cause de la trop grande souplesse du pilotage, mais n'ayez crainte, ce déséquilibre n'est que passager : après un court temps d'adaptation, vous maîtriserez enfin la bête.

En premier lieu, on ne peut qu'être impressionné par la fluidité de l'animation et la qualité graphique du logiciel. Les décors sont vraiment réussis : votre véhicule survole les pyramides égyptiennes, la jungle amazonienne, ou encore les monts norvégiens enneigés. De plus, il est possible à tout instant de changer d'angle de vue.

Décider d'emprunter une voie, un tunnel d'accès plus difficile ou miser sur l'accélération de votre véhicule, tous les moyens sont bons pour semer un adversaire un peu trop « collant ». À vous d'adopter la stratégie vous semblant être la mieux adaptée. Pendant, la course, de petits avions blancs sillonnent la piste, délivrant au passage argent et précieux bonus. Vous auriez tort de ne pas profiter de cette aubaine pour vous ressourcer. Plus facile à dire qu'à faire, lorsque vos ennemis tentent sans cesse de vous couper la route et vous lancent toutes sortes d'insultes, afin de vous déconcentrer. La seule solution, est de riposter d'un tir efficace au plus vite.

Si les musiques ponctuant le parcours sont d'une banalité rare, l'atmosphère sonore tient une place importante dans le jeu. Raillerie ou mécontentement d'un adversaire, applaudissements du public, voix *off* enjouées des *speakers* ou plus simplement vrombissements du moteur participent tour à tour à rendre l'action crédible. Attention, les adversaires se montrent parfois un peu trop agressifs (N.D.L.R. : C'est le but du jeu !). Soulignons également que le jeu bénéficie d'un mode « deux joueurs » où l'on peut s'affronter au choix sur un (le jeu est alors décomposé en deux fenêtres distinctes) ou deux écrans, par liaison série ou en réseau.

David Lachentin

15/20

- Jouabilité exceptionnelle.
- Animation en temps réel.
- Richesse sonore.
- Les vues en écran divisé ne sont pas pratiques.

Un jeu qui conjugue fun et technique sans fausse note.

Avis **Après avoir goûté quelques minutes, que dis-je, quelques secondes à Slipstream 5 000, je n'en démordais déjà plus ! À mesure que mon rythme cardiaque augmentait, la tension s'intensifiait : elle est présente à chaque instant, à chaque tournant. Pourra-t-on tenir notre position jusqu'à la dernière ligne droite ? Slipstream est un excellent jeu de course, qui promet de devenir une nouvelle référence en matière de compromis technique/jouabilité sur PC. Une belle réussite pour Gremlins Interactive, qui – avec son premier produit ambitieux – parvient à tirer finement son épingle du jeu.**

ALIEN BREED - TOWER ASSAULT

14/20

- GENRE : Shoot'em up.
- ÉDITEUR : Team 17 Software.
- PRIX : Environ 400 F.
- Incarnez Ripley ou Icks dans Aliens (2)!
- Difficile (d'être un héros).

Un des meilleurs shoot'em up du genre.

Ce *shoot'em up* est un des meilleurs du genre, comprendre par là que sans plonger le joueur dans les affres d'une réflexion sur la vie, la mort et ses états intermédiaires, il lui offre quand même un embryon de réflexion et surtout un univers d'une parfaite cohérence. Votre but? Dans un labyrinthe en intérieur ou en extérieur, accomplir une mission (atteindre la sortie, éliminer la Reine...) tout en évitant/décimant les cohortes de créatures qui vous proposent avec insistance de partager leur repas... dans le rôle du plat principal.

Exaltant non? Certes, *Tower Assault* n'est qu'en VGA, les sons manquent un peu de diversité mais grâce à sa réalisation impeccable, sa grande jouabilité et quelques bonnes idées (salles obscures, zones de radiation, etc.), ce *soft* dégage une ambiance *speedée*, *gore* et angoissante qui ravira les *alien's shooteurs* invétérés. ◆

F. E.

RAVENLOFT 2 : STONE PROPHET

13/20

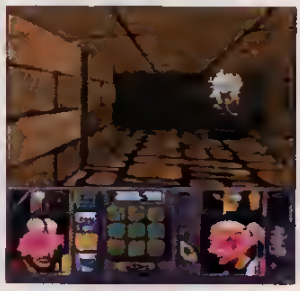
- GENRE : Jeu de rôle.
- ÉDITEUR : SSI.
- PRIX : Moins de 400 F.
- Respecte les règles D & D.
- Répétitif.

Pour les fans de D & D!

Utilisant les règles avancées de Donjons et Dragons, l'histoire se déroule dans une région fortement imprégnée par l'Antiquité égyptienne. Vous commencez avec deux personnages de niveau élevé (multiclassé 5/5 ou 7e niveau), mais assez rapidement, vous pourrez trouver un ou deux nouveaux alliés. Le choix de ceux-ci est important, mais les plus étranges d'entre eux (Troll du désert, homme-lion ou mort vivant) s'avèrent être le meilleur choix.

Les paysages sont assez réussis, les monstres aussi, mise à part leur animation saccadée. Par contre, SSI continue à ne pas assurer pour l'ambiance sonore, alors que les voix sont fabuleuses! L'interface du jeu a été sérieusement améliorée, malgré une certaine lourdeur, à laquelle on se fait relativement vite. Par contre le jeu est tout en américain et surtout d'une répétitivité rebutante. Pour les fans! ◆

D. L.



ANTASTIQUE !

a foire aux CD

Des centaines de CD-Rom

à partir de 25F l'unité !

DISKIMAGE

5, rue du Faubourg Saint-Denis 75010 Paris

Tous les jours, de 12 h. à 19 h.

Le samedi : de 14 h. à 17 h 30

OFFRE SPÉCIALE

Librairie graphique n°3 3D

ENCORE PLUS DE JEUX !

[illegible] fin avec [illegible]

Bon de commande à adresser à

ÉTRANGES LIBELLULES

77, rue de la Republique F 69002 Lyon

NOM : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Age : _____

Ville : _____ Pays : _____

Disk : ○ 3"1/2 ○ 5"1/4

Reglement par chèque libellé à l'ordre d'Étrange Libellules

Prix : 59 F TTC + participation aux frais d'envoi 20 F Total : 79 F.

Pour toutes commandes complémentaires, remplir le bon ci-dessous.

[illegible]	Montant
1- Arsenal militaire 2 Fabuleuses machines volantes 3 Sea war	
Pack rides (séquences 3D plein écran) (110F le pack)	
1 Arsenal militaire 2 Fabuleuses machines volantes 3- Sea war	
Frais de port	20,00
Total	

Vous êtes aujourd'hui plusieurs milliers à commander chaque mois nos nouvelles librairies graphiques. Afin de répondre à cette demande sans cesse croissante, nous aimerions connaître vos désirs.

Quels types de jeux rêvez vous de programmez avec Klik and Play?

.....

.....

PCF 07/95

FIRST ENCOUNTER

4/20

- GENRE : Simulation spatiale.
- ÉDITEUR : Gametek.
- PRIX : Moins de 400 F.

Univers de jeu gigantesque.
C'est long, pas beau, et ennuyeux.
L'espace d'un instant...

Dans la famille « Je me fatigue pas », je vous présente *First Encounter, alias Frontier 2, alias Elite 3.* Le jeu vous met dans la peau d'un marchand spatial, à bord de son petit vaisseau, qui fait du commerce entre les différents systèmes planétaires dans le but de faire plein de pognon pour acheter un plus gros vaisseau, avec tout plein de place pour y mettre encore plus de marchandises pour continuer à amasser goulûment du flouze. L'univers de jeu est gigantesque, des heures de voyage interplanétaire attendent notre petit marchand, mais c'est bien là le seul intérêt du jeu. La différence avec Frontier, c'est que les planètes et les vaisseaux sont mappés, et que les personnages rencontrés sur les planètes sont en vidéo (très médiocre, je vous préviens). Sinon c'est EXACTEMENT le même jeu. Il paraît qu'il y a un scénario, d'où le titre, mais j'ai rien vu de tel. Pour les insomniaques qui n'on rien à faire, donc. Autant jouer à Elite, qui avait le mérite d'être original... Il y a dix ans. Apparemment, l'auteur, David Bra ben, est resté bloqué depuis. À déconseiller aux impatients et autres nerveux. ◆

D. C.

VIRTUAL POOL

15/20

- GENRE : Billard.
- ÉDITEUR : Interplay
- PRIX : Moins de F.

Animations et sons réalistes. Vidéos...
Adversaires parfois frustrants.
La balle blanche ne peut être déplacée.
Évite d'avoir les boules !

Voilà un jeu de billard qu'il est beau ! Les sons et mouvements des boules sont réalistes, l'utilisation combinée de la souris et du clavier permet d'ajuster au mieux votre tir. Les graphismes sont clairs, en 640 x 480 comme en 320 x 200. Le *Straight pool*, le *8-ball*, le *9-ball* et le *Rotation Game* sont disponibles, ainsi que nombre de *Trick Shots* éditables. De plus, des petits films sont accessibles. Le premier relate l'histoire du billard sur un ton très *british*, avec des animations dignes de Terry Gilliams (des *Monty Python*). Quatre petits films présentent les différents jeux et leurs règles. Plusieurs vidéos mettent en scène Lou Butara, ex-champion du monde de billard. Papy Butara vous donnera un petit cours, ainsi que plusieurs démonstrations de *Trick Shots.*

Virtual pool est un sympathique jeu de billard, qui plaira à tous les amateurs de boules et de queues sur tapis vert. Deux points noirs, quand même : les adversaires sont parfois très fantaisistes, et on peut taper la balle blanche même si elle est *snookée* (cachée) par une autre, à travers laquelle la queue passe comme une fleur. Ça, ça va pas plaire aux puristes. ◆

D. C.

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

17/20

- GENRE : Jeu de combat.
- ÉDITEUR : Gametek.
- PRIX : Moins de F.

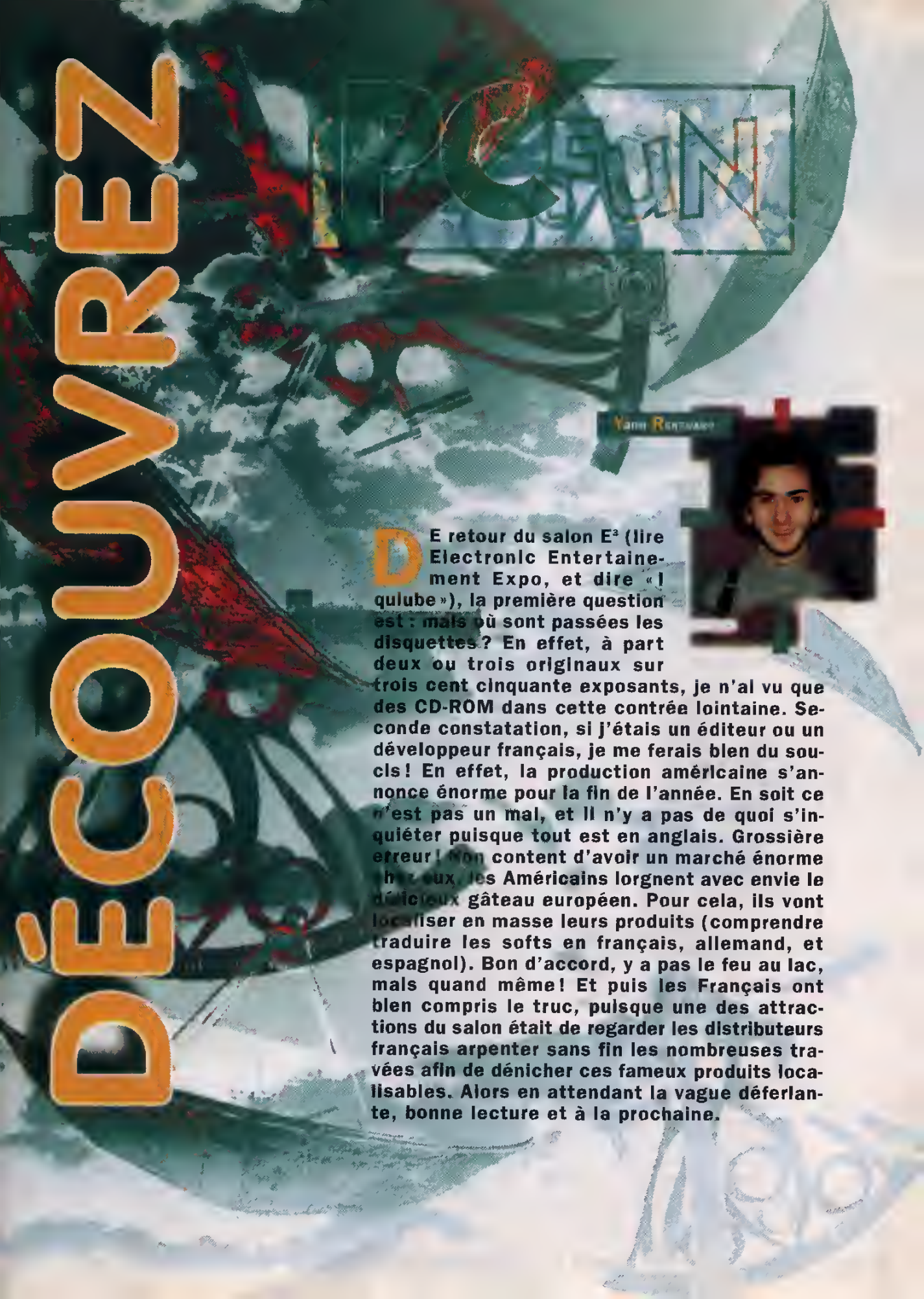
Nombre de combattants et de coups. Très bonne jouabilité.
Impossibilité de jouer à deux joysticks six boutons.
Console, prends garde à toi !

Baston et passion, 257e épisode. Résumé de l'épisode précédent : Ryu, amoureux de Chun-li, enrage de voir son aimée dans les bras du Russe Zangieff, le beau-frère par alliance de Deejay le Jamaïcain, lui-même mari de Cammy, la fille de la nurse de Ken, frère de sang de Ryu. Pendant ce temps, dans l'ombre, M. Bison, le propriétaire de l'immeuble où vit Ryu, intrigue avec Blanka, le transsexuel brésilien, en vue de faire main basse sur l'héritage de Honda, père adoptif de Ryu. Ce dernier, excédé par tant d'embrouilles, décide que tout doit se terminer en baston GÉNÉRALE !!!

Branle-bas de combat ! *THE* jeu de baston arrive enfin sur PC ! Dix-huit combattants, un nombre incroyable de coups spéciaux, des possibilités d'enchaînement de coups, bref tout ce qui a fait le succès de *Street Fighter 2* sur console, maintenant sur votre joli ordinateur à vous. L'animation des personnages est fluide, et l'environnement sonore grandiose. On peut jouer seul ou à deux, avec le clavier, un *joystick* à deux ou quatre boutons, auquel cas le susnommé clavier remplace les boutons manquants, ou six boutons sur un *gamepad* PC, tout pareil que sur SNES. *Super Street Fighter 2 Turbo* est actuellement le meilleur jeu du genre sur PC. Indispensable pour les amateurs du genre. ◆

D. C.

DÉCOUVREZ



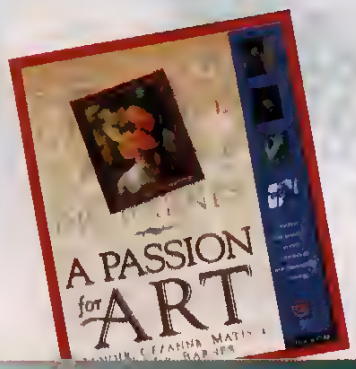
PC FUN

Yann Rentvard

DE retour du salon E³ (lire Electronic Entertainement Expo, et dire « I quiube »), la première question est : mais où sont passées les disquettes ? En effet, à part deux ou trois originaux sur trois cent cinquante exposants, je n'ai vu que des CD-ROM dans cette contrée lointaine. Seconde constatation, si j'étais un éditeur ou un développeur français, je me ferais bien du soucis ! En effet, la production américaine s'annonce énorme pour la fin de l'année. En soit ce n'est pas un mal, et il n'y a pas de quoi s'inquiéter puisque tout est en anglais. Grossière erreur ! Non content d'avoir un marché énorme chez eux, les Américains lorgnent avec envie le délicieux gâteau européen. Pour cela, ils vont localiser en masse leurs produits (comprendre traduire les softs en français, allemand, et espagnol). Bon d'accord, y a pas le feu au lac, mais quand même ! Et puis les Français ont bien compris le truc, puisque une des attractions du salon était de regarder les distributeurs français arpenter sans fin les nombreuses travées afin de dénicher ces fameux produits localisables. Alors en attendant la vague déferlante, bonne lecture et à la prochaine.

Chauffe Marcel !

Je ne sais pas si vous vous êtes déjà aventuré dans le domaine de la musique, mais jouer correctement d'un instrument, c'est vraiment pas de la tarte. Quant à jouer de la guitare comme Eric Clapton, n'y pensons même pas. Et pourtant il existe une solution ! Si vous voulez *bluffer* vos copains, et éblouir de votre maestria vos petites amies, la compagnie Virtual Music vous propose *Quest for Fame*. Le principe en est simple, vous allez accompagner un groupe musical sur une vidéo. En bas de l'écran apparaît une ligne qui vous désigne les moments pendant lesquels vous devez gratter les cordes, le logiciel se débrouille pour produire la bonne note ou le bon accord. Sans vous en rendre compte vous venez de jouer du Clapton ou de l'Aerosmith sans problème et avec brio ! Le groupe vous engueule lorsque vous ne suivez pas le *tempo* ou lorsque vous vous endormez sur la guitare.
Fourni avec le *soft* vous trouverez un médiator électronique que vous devrez brancher sur votre PC et qui vous permettra de gratter les cordes. Chose amusante : vous pouvez gratter les cordes d'une raquette de tennis, cela vous donnera toujours du Clapton. Avec de la chance Quest for Fame ne devrait pas tarder à arriver en France. ◆



Culture, culture

La société Corbis vient de terminer un magnifique produit : *A Passion for Art*. Ce CD-ROM est en fait un musée virtuel de plusieurs peintres impressionistes et post-impressionistes tels que Renoir, Cézanne, ou Matisse. Tous les tableaux proviennent de la fondation Barnes qui regroupe en tout trois cent trente œuvres.
Pour la première fois depuis soixante-dix ans, les merveilles de cette collection sont visibles. En plus des tableaux, on y trouve une énorme documentation incluant des lettres et des études graphiques. Le système de navigation vous fera passer d'une toile à un commentaire, du commentaire à des informations sur le peintre et sa vie, et de là vous découvrirez sa correspondance. D'une incroyable richesse, A Passion of Art, sera traduit en français et devrait apparaître à la fin de l'année en France. ◆

... TÉLEX ...

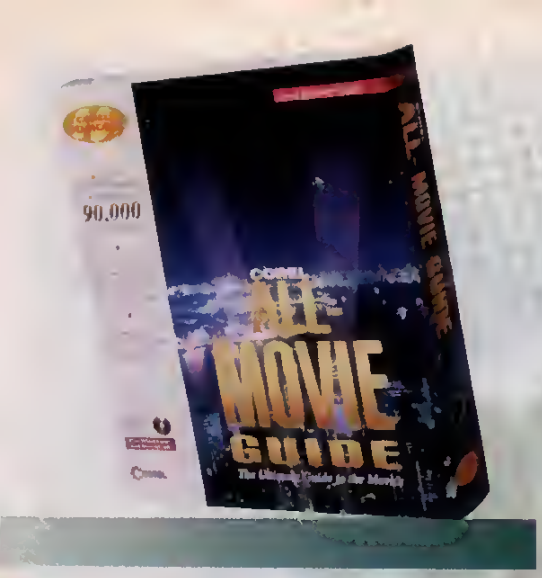
BMG Interactive Entertainement a signé un accord avec Morgan Interactive portant sur quatre licences de produits. BMG distribuera et localisera ses produits en France, Allemagne, et Espagne.

Maris Multimedia et Maxis viennent de confirmer leur partenariat dans la création et la distribution de produits. Maxis va donc distribuer de part le monde les trois prochains produits Maris. Pour ceux qui possèdent une mémoire à trous, Maris s'est distinguée par son encyclopedie astronomique, Redshift.

Canter Technologie vient de faire un deal avec Sony Imagesoft pour la distribution de son prochain titre, Meet Media Band. Ce produit sera un melange de musique, de vidéo, et d'interactivité (mais où vont-ils chercher tout ça ?)

Aprés les films, la video et les livres, **Jean-Michel Cousteau** s'attaque au support CD-ROM pour défendre les oceans. C'est la compagnie Enteractive qui développera le premier CD d'une serie de quatre. Son titre ? La série Le monde de Cousteau débutera avec Les cités sous la mer : les barrieres de corail.

QD7, une association entre 7th Level et Quincy Jones-David Salzman Entertainement, annonce la sortie pour 1996 d'un produit interactif qui sera l'histoire de la musique américaine vue a travers les yeux et la musique de Quincy Jones. Le CD se nommera Q's Jook Joint.



Corel se lance dans le marché Home

HOME, voilà encore un de ces attributs ricains qui m'énervent. En clair Corel dépasse son contexte graphique pour proposer dans un avenir imminent des outils bureautiques, des encyclopédiques, des jeux et des éducatifs. En voilà une bonne nouvelle ! Le premier produit est un jeu de cartes animées (*Wild Cards*) s'adressant aux tous petits mais en anglais, on attend une V.F. En test le mois prochain, le premier produit phare, *The all Movie Guide*, et là attention les yeux : une navigation exemplaire, une base de données interactive par recherche affinée, un nombre hallucinant de films (93 000), des extraits, des infos sur les acteurs, etc. La préversion que nous avons vue avait l'air très alléchante.

Le cinéma sera suivi de près par un jeu d'aventure éducatif, *Edison* qui comme son nom l'indique aura un fond scientifique. Nous n'en savons pas plus pour l'instant. Un jeu/encyclopédie sur Marylin Monroe est également prévu (j'aurais préféré Audrey Hepburn, mais bon...). Et, côté bureautique, Corel annonce un *Corel Office* avec traitement de texte, tableur et le reste.

Nous saluons bien sûr l'arrivée de Corel sur ces marchés et si les produits sont à la hauteur de leurs logiciels graphiques, on peut espérer du tout bon (pardon, j'ai des renvois). ◆

Sortez de vos coquilles

DEPUIS le temps que nous l'attendions, LucasArts lance enfin son premier éducatif, *Mortimer*. Prévu pour les 4-9 ans, il emmènera les enfants à la découverte des animaux menacés d'extinction de part le monde. Le méchant Lodius a dérobé un médaillon qui lui a permis de pétrifier les animaux de la planète. Une fois son forfait accompli, le médaillon a explosé en morceaux. Sid et Sally, les deux héros, partent à la recherche des morceaux afin de redonner vie aux animaux ; leur ami Mortimer l'escargot les accompagne.

Bénéficiant de l'excellente qualité de réalisation habituel chez Lucas, Mortimer est en fait une petite encyclopédie sur les animaux, le tout emballé dans un jeu d'aventure. Muni d'une bande sonore fantastique, cet éducatif renouvelle le genre qui commençait à tourner un peu en rond. Lancement en français prévu pour début 96. ◆

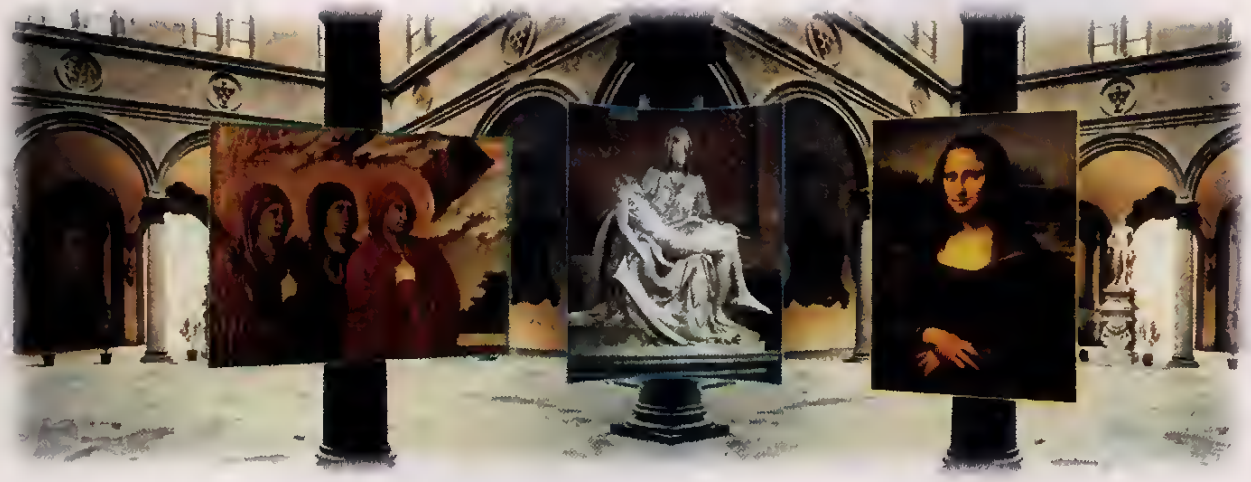
... TÉLEX ...

Pour les fous d'aviation, **DISCOVERY CHANNEL MULTIMEDIA** prépare une encyclopédie en cinq volumes sur les avions militaires. Le premier volumes se nommera Wings : Korea to Vietnam.

La compagnie **COMPTON'S NEWMEDIA** recherche de nouvelles compétences. Lors du salon E³ qui s'est tenu à Los Angeles du 11 au 13 mai, Kathleen Whitton, la directrice du service développement, disait : « Nous sommes intéressés par une large gamme de produits allant du loisirs et de la musique aux éducatifs et encyclopédiques ». Avis aux petits éditeurs et développeurs en quête de partenariat.

DORLING KINDERSLEY MULTIMEDIA annonce un titre intéressant, Ann Hoopers Ultimate Sex Disc. Ce produit sera une encyclopédie du couple et du sexe. À ce propos Alan Buckingham, P.-D.G. de D.K. Multimedia, décrit les vidéos dans le futur produit comme « honnêtes mais pas agressives ». Il ajoute que les modèles sont jeunes et attrayants « pas comme les horribles harpies que l'on trouve dans le CD Joy of Sex de chez Philips Media » !

Propos de **GEORGE LUCAS** recueillis dans le journal du salon E³ : « Nous avons des projets en cours sur la série Young Indiana Jones, n'attendant qu'une technologie de stockage suffisante pour ce que nous voulons faire. Nous avons plein de choses qui attendent sur nos planches à dessins pour lesquelles aucune technologie satisfaisante n'existe encore. »



Léo, Michel et son orchestre

LA RENAISSANCE

Le soleil inondant à nouveau nos cités est propice à l'éveil artistique titillant notre soif de sensations. Retrouvons la fraîcheur des musées dans le confort de notre quotidien. Sachons mettre en parallèle les beautés tapies dans la pénombre avec le froid environnement peuplant nos habitudes.

LE domaine artistique est une valeur sûre pour les éditeurs. Soit pour se donner bonne conscience, soit par véritable amour de l'art, tout le monde envisage d'acheter un logiciel sur la peinture ou la musique. Et si l'on n'a pas de connaissances très précises sur le style qui pourrait nous convenir on peut sans hésiter opter pour les artistes de la Renaissance, on est certain de ne pas être déçu. Tous les grands noms nous venant spontanément à l'esprit lorsque l'on évoque le génie pictural ou la majesté de l'architecture sont issus de cette période. Plus qu'une résurrection des styles antérieurs ou une redécouverte de l'Antiquité et de son héritage culturel, la Renaissance fut surtout le creuset d'une formidable genèse de talents ayant su défier les époques afin de nous parvenir parés des mêmes atours flamboyants qu'au XIVe siècle. De 1350 à 1550, on assista à un vaste renouveau intellectuel et artistique en Europe. Le statut de l'artiste passa à cette époque du rang de simple artisan à celui de membre respecté de la société. Cet ennoblissement fut le point de départ d'une ère toute en nuances et en teintes longuement travaillées.

La beauté sur CD-ROM

De nombreux programmes de qualité peuvent nous aider à asseoir notre vision de la beauté. Et que ce soit *La Renaissance à Florence*, *Michel Ange*, *Les Médicis* ou *Nympheas 2* on est certain de vibrer au diapason de la contemplation de la plastique parfaite des œuvres dévoilées et rendues enfin accessibles. À chaque fois, un défilé de superbes reproductions soutenu par une voix claire exposant les particularités de l'œuvre enchante notre curiosité. S'appuyant avec plus ou moins de bonheur sur ce procédé chacun de ces *softs* est susceptible de satisfaire nos élans picturaux.

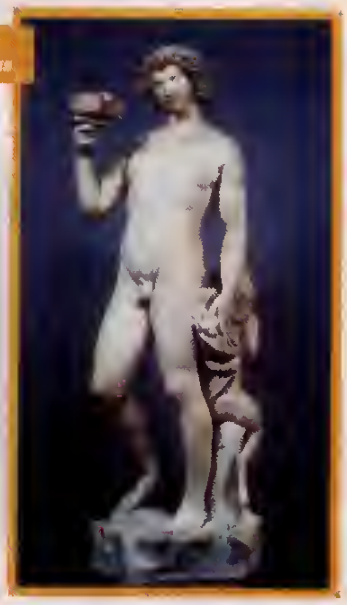
Le plus abouti est sans conteste La Renaissance à Florence. Il sait offrir, à partir d'une limitation géographique qui aurait pu s'avérer contraignante, un vaste panorama de ce qui fut la spécificité de cette période en Italie. Et surtout sa pédagogie est d'une qualité rare. Les renseignements sont passionnants et instructifs tout en restant limpides. La République de Toscane nous ouvre ses portes et notre visite met en exergue la stabilité politique de ce régime démocratique, aiguillon incitatif du déferlement d'œuvres de qualité. Le survol de l'architecture, basé sur les travaux de Brunelleschi, rend évi-

Firenze la più bella ! Située sur l'Arno, Florence est l'un des hauts lieux de l'art dans le monde. Grâce aux Médicis (1434-1737) elle a assis son essor sur la stabilité politique de l'époque. Elle est à l'origine de la langue et de la philosophie transalpine. Les chefs-d'œuvre foisonnent dans ses ruelles et s'exposent sur ses places. Les églises sublimes jalonnent les différents décors que la ville offre à l'œil du visiteur. Les statues montent une éternelle garde dans ses jardins. Tout regard curieux ne peut qu'être subjugué par une telle splendeur. Si vous passez un jour les Alpes ne ratez sous aucun prétexte le détour par la Toscane. Les mânes de Giotto ne vous le pardonneraient jamais !

La force parée de douceur.

Le génie de Donatello (l'ancêtre de la tortue).

Le rôle des larmes et le pathétique dans la représentation.



À la santé de Bacchus.

Figures libres ou imposées ?

dents les emprunts faits aux anciennes constructions romaines. Les principaux bâtiments de la cité attirent l'œil, exposant dans leur majesté le talent des concepteurs du Palazzo Vecchio ou du Dôme.

La partie consacrée à la peinture est tout aussi magique. Forts de notre nouveau savoir relatif à l'abandon de l'esclavage du style byzantin tenant jusque là la peinture italienne sous son joug, nous savons apprécier l'émergence des modelés et l'apparition de la perspective chez les grands maîtres toscans. La carnation des visages, les trésors d'ingéniosité dans la construction des tableaux, la douceur et la poésie transfigurant les toiles nous rendent soudain humbles quant à nos propres canons de la beauté. Le génie du vieux Léonard, le souffle de Botticelli, l'aisance de Fra Angelico nous écrasent de la perfection de charmes que l'on n'a point l'habitude de côtoyer. Ce dépaysement persiste à la vue des splendides statues ornant les jardins de Florence. Ghiberti et Michel Ange nous surveillent, tapis derrière les regards figés dans le marbre.

La magie et le savoir

La magie et le savoir traversent sans entrave les logiciels. Le programme consacré aux Médicis affine notre culture sur les événements ayant initié l'explosion artistique de la Renaissance. Il n'est point de génie sans socle stable et le meilleur support sur lequel purent s'appuyer les artistes italiens leur fut fourni par la famille régnante des Médicis. Durant deux siècles elle soutint efficacement les arts florentins et encouragea le mécénat. Laurent le Magnifique, gouverneur de Florence, pesa de tout son poids pour en faire une cité de référence. Les effets de son soutien transparaissent dans le défilé de merveilles musicales, picturales, architecturales ou relatives à la sculpture que nous propose ce produit.

Le grand mécène responsable de l'éclosion du Quattrocento.

Le bronze a aussi sa place au Panthéon de la beauté. À partir de documents issus des archives du Vatican, l'éditeur EMME nous a concocté un petit bijou sur Michel Ange. Si la sculpture est déjà contenue à l'état brut dans la pierre il lui a quand même fallu un sacré tour de main pour en extraire ces splendeurs peuplant nos musées. La mystique

Léo le Boulimique (dit Da Vinci). Mieux que personne il personnifie l'artiste de la Renaissance. Architecte, sculpteur, accessoirement peintre, il a aussi exercé ses talents en tant qu'ingénieur, mathématicien, philosophe et savant. Que reste-t-il aux autres ? Il a développé dans sa peinture la perspective aérienne par un jeu de couleurs contrastées et un subtil dégradé de teintes froides afin d'accentuer la profondeur du champ. Il a su jouer sur les effets monochromes (La Joconde ou l'Adoration des mages). La maîtrise stupéfiante de son art et son grand sens de la composition en firent un génie méritant amplement l'éloge d'un anonyme : « La nature n'a pas le pouvoir de reproduire un tel homme ». Deux CD-ROM sont en préparation sur son œuvre chez Softissimo et Montparnasse Multimédia.

Naïveté et force des arabesques.

Des portraits sublimes.

La renaissance est sans cesse présente.

de La Pietà ou la sévérité de David ne demandaient pas que de l'agilité pour émerger de la glaise ! La richesse du logiciel est immense et l'organisation proposée permet de bien cerner les différents aspects de la mosaïque de qualités animant l'Italien. Ses personnages traités avec puissance et ses talents de coloriste soutinrent de façon novatrice l'épanouissement de l'art à cette époque.

Et de retour de notre voyage dans le temps l'envie de souvenirs s'empressera de venir nous tarauder. La satisfaire sera aisé grâce à Nympheas 2 qui se penche poétiquement sur cette période. Accompagnées de thèmes musicaux toujours en rapport avec l'œuvre projetée, les peintures explosent au travers des pixels colorés et les statues montent une garde éternelle face à nos claviers. Quel dommage que l'ergonomie de ce dernier titre ne soit pas plus conviviale ! Malgré cela le plaisir des résurgences de notre balade initiatrice au sublime continue son étreinte et nous propulse dans un univers où l'angle est aboli et la forme se pare de douceur.

Regrettons un instant que tous ces titres ne traitent que de l'aspect visuel du génie. Auraient-ils oublié que Gutenberg sévit au même siècle ? De même seule la production italienne bénéficie des lueurs de nos moniteurs. Que sont devenus les maîtres nordiques ? Boch, Dürer, Bruegel méritent-ils la chape de silence les engluant dans un injuste anonymat ?

Qu'importe ! Le génie et la douceur habitent ces logiciels et amènent notre esprit au seuil du monde de calme et de repos dont les musées forment la frontière. Sachons la franchir sereinement pour nous immerger dans un lac de sensations laissant la gorge un peu serrée comme au jour d'une nouvelle naissance.

Alain Texier

La Renaissance à Florence

16/20

- Éditeur : E.M.M.E. - Scala.
- PRIX : Moins de 350 F.

+ Un rêve permanent.

− Tout, si vous détestez le beau.

Un voyage enchanteur au travers d'allées bordées de chefs-d'œuvre.

Michel-Ange

14/20

- Éditeur : E.M.M.E. - Scala.
- PRIX : Moins de 350 F.

+ Exhaustivité de l'étude.

− Il n'y a pas d'entrée gratuite au Louvre dans le texte !

Une étude complète de l'artiste.

Les Médicis

13/20

- Éditeur : E.M.M.E. - Scala.
- PRIX : Moins de 350 F.

+ Bonnes explications sur l'importance du mécénat.

− Trop limité à Laurent le Magnifique.

Une bonne explication des supports de la renaissance.

Nymphéas 2

12/20

- Éditeur : XIII bis Records.
- PRIX : Moins de 200 F.

+ Une promenade enchanteresse.

− Une ergonomie assez pénible.

Une association réussie entre musique et peinture.

OFFRE EXCEPTIONNELLE

SOLUTION VIDEO NUMERIQUE

MAEVA PROMEDIA 100 Mhz

- 486 ou Pentium 66 à 100 Mhz sur support ZIF cache 256 Ko ext. à 512 Ko
- Mémoire vive 8 Mo extensible à 128 Mo • 7 slots d'extension dont 3 32 bits
- Contrôleur E IDE - Disque dur E IDE 1 Go • 2 ports série - 1 // - 1 jeux
- Carte son Creative Labs Sound blaster 16 + enceintes amplifiées
- Lecteur CD Rom double vitesse multisession compatible CD (photo-audio...)
- Carte d'acquisition vidéo MIRO DC1 (voir descriptif ci-dessous)
- Carte graphique accélérée bus 1 Mo ext. à 2 Mo 16 millions de couleurs
- Ecran couleur 14" Non entrelacé pitch 0,28 • Clavier Azerty - Souris
- Logiciels MS Dos 6,22 + Windows 3,11
- Logiciels Vidéo Studio (table de montage vidéo) - Photo Morph (morphing)

Version 486 DX4 100 Livrée prête à l'utilisation **14 990 F TTC**

Pour toute autre configuration nous consulter

MIRO 20 TD

Carte graphique accélérée + Incrustation Vidéo + Tuner SECAM + Numérisation

Carte graphique sur bus VLB ou PCI équipée d'un processeur rapide Tseng labs et 4000/W32p

Cette carte permet d'incruster une source vidéo dans une fenêtre Windows ou en plein écran VGA

Une antenne TV peut être branchée pour regarder la télévision

Des séquences video peuvent être numérisées et stockées sur le disque dur

Mémoire vidéo 1 Mo ou 2 Mo DRAM
Accélérateur vidéo Tseng Labs Viper
Tuner SECAM - Entrées vidéo - Sorties audio
Affichage 16 millions de couleurs - fréquence Max 110 Mhz

Offre spéciale version VLB 1 Mo

2 690 F TTC

MIRO DC1 Clip

Sortie Vidéo 16 millions de couleurs plein écran 25 image/seconde

Carte d'enregistrement en temps réel de sequences vidéo sur disque dur à partir d'une source vidéo (magnétoscope, camescope, téléviseur...) Les séquences numérisées sont compressées en MJPEG au format AVI de Windows

Un logiciel de montage permet de couper, coller des images, insérer de la musique, intégrer des effets spéciaux, des fondus ou du titrage

Le film réalisé peut être ensuite réenregistré sur une cassette vidéo ou visualisé en plein ecran sur un téléviseur

Enregistrement / restitution à 25 images par secoade
Compression /décompression MJPEG en temps réel
Entrées : Composite Y/C Pal,Secam, NTSC
Sorties : Composite Y/C Pal, NTSC

Offre spéciale version Clip

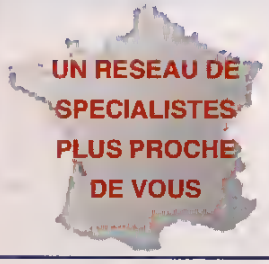
3 590 F TTC

OFFRE LIMITÉE

VALABLE JUSQU'AU 25 JUIN 95

Version MIRO DC1 TV livrée avec Adobe première

Démonstration sur rendez-vous
le Mercredi et Vendredi de 16H à 18H



MICRO VIDEO

Tél. 40.34.97.80 Fax 40.34.44.54
8 rue de Valenciennes 75010 PARIS
ouvert du lundi au vendredi 10h-13h 14h-19h

MICRO VIDEO	81, rue Michelet	37 000 TOURS	Tél 47 05 78 50	Fax 47 61 64 30
I2M	1-3 rue Paul Bezanson	57 000 METZ	Tél 87 76 05 15	Fax 87 75 48 20
MULTIMEDIA S.	11, Place de la Cathédrale	57 000 METZ	Tél 87 36 81 56	
BECY Informatique	252, Bd Victor Hugo	58 000 LILLE	Tél 20 30 73 48	Fax 20 42 09 23

CONSEIL - VENTE - FORMATION - MAINTENANCE

Peter Gabriel n'a pas raté le train de la technologie multimédia et il a réussi avec XPlora 1 à la mettre au service d'une vision ouverte de la musique qui englobe le monde, l'engagement pour les droits de l'homme et la création artistique sous toutes ses formes. De quoi satisfaire tous vos appétits. Une réussite.

- **GENRE : Exploration musicale.**
- **CONCEPTEUR : Peter Gabriel.**
- **ÉDITEUR : Real World.**
- **LANGUE : Anglais.**
- **CONFIGURATION MINI. : 486, carte son, carte vidéo VGA, lecteur de CD-ROM 2x.**
- **PRIX : moins de 300 F.**

Le monde de Peter Gabriel

XPLORA 1

L'HOMME pose *XPlora 1* dans le tiroir du lecteur CD de sa chaîne *hi-fi*, monte le volume quand un bruit affreux se fait entendre. *« C'est quoi, ce truc, je croyais que c'était le dernier Peter Gabriel !? »*, éructe-t-il. L'autre part d'un fou rire, content du tour qu'il vient de jouer : *« Oui, mais c'est un CD-ROM. C'est dans ton ordinateur que tu écouteras le dernier album de ton idole ! »*

Un petit jeu pour commencer. Reconstituer le visage de Peter Gabriel.

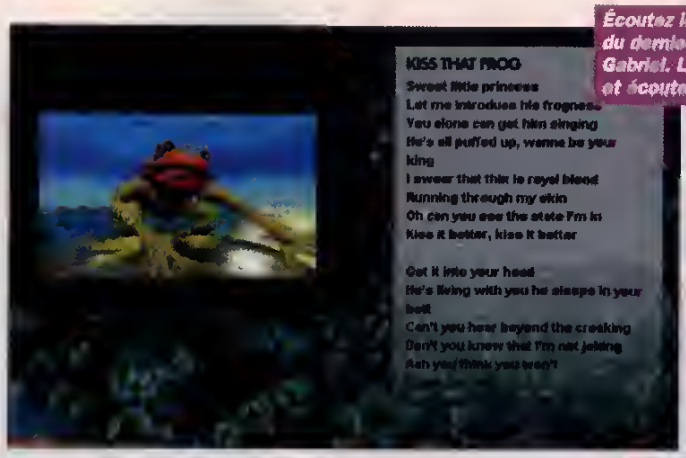
Et sans doute aussi les suivants... Car si de plus en plus de musiciens se mettent au multimédia, Peter Gabriel ouvre la voie avec XPlora 1. *« Cette activité n'est pas du tout périphérique pour moi*, précise-t-il. *Je pense même que ce type de média va être au centre de ce que je ferais dans le futur. Et cela va sûrement modifier profondément le marché de la musique. Je veux devenir un concepteur d'expérience (experience designer) »*, explique Peter Gabriel dans la notice de présentation d'XPlora 1 qui est en elle-même un très bel objet, ainsi que le coffret du CD-ROM. Qui dit multimédia, dit donc expérience totale (ou presque). La musique ne sollicite que l'oreille (30 min de musique), désormais vous en aurez aussi pour les yeux (100 min de vidéo), le nez (pour le fourrer partout, dans les studios et les *backstages*) et la tête (ou plutôt la bouche, qui véhicule un certain discours sur l'engagement en faveur des droits de l'homme).

Tout commence par un ciel bleu joliment parsemé de nuages. Vous pouvez alors choisir la fonction *Watch* et vous laisser guider (J'oubliais ! Ce CD-ROM est entièrement en anglais alors si vous ne maîtrisez pas bien la langue de Shakespeare et que vous n'aspirez pas à lire Joyce dans le texte, laissez tomber...) ou la

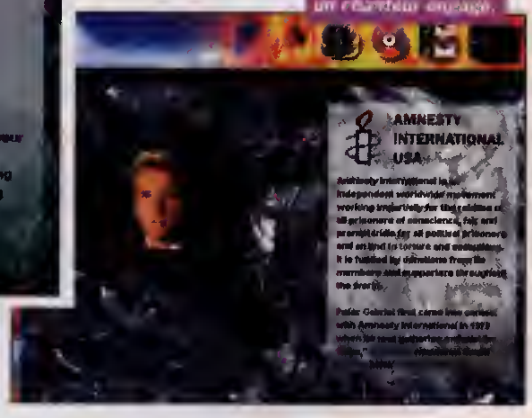
fonction *Explore* qui vous aidera à vous prendre pour le héros des *Aventuriers de l'Arche perdue* dans le monde secret de Peter Gabriel. La fonction *Resume* vous permettra de reprendre vos pérégrinations là où vous les aviez laissées.

L'interactivité d'XPlora 1 offre une grande liberté de choix des promenades (quitte à vous perdre parfois) tout en aiguisant votre curiosité : l'accès à certaines sections vous est fermé si vous n'avez pas découvert les *pass* nécessaires. Le rusé Peter a compris que l'être humain préfère toujours ce qu'on lui refuse d'abord... Vous pouvez visiter un festival ou accéder à certaines parties du studio *Real World* où l'ancien de Genesis a enregistré son dernier album, et l'on vous invitera peut-être à participer : par exemple en faisant vous-même le mixage d'un morceau. Pour une fois cette interactivité-là n'est pas bidon !

Et dedans ? Qu'y-a-t-il dans XPlora, titre énigmatique s'il en est... D'abord et évidemment, il y a la musique. Celle de Peter Gabriel et celle qu'il aime. Vous pourrez écouter les morceaux de son dernier album *US* tout en lisant les paroles ou la liste des musiciens, en écoutant les techniciens parler de l'enregistrement ou en regardant les vidéos des morceaux. Souvent belles, parfois provocatrices, ces vidéos sont toujours intéressantes et originales. Chacune, tournée par un réalisateur différent, est censée explorer les tréfonds de l'âme torturée de l'artiste...



Écoutez les chansons du dernier album de Peter Gabriel. Lisez les paroles et écoutez les techniciens.



Peter Gabriel est aussi un chanteur engagé.

Pour les nostalgiques, tout est prévu. Ils pourront se repasser le titre phare de tous les anciens albums.

Peter Gabriel est également à l'écoute du monde et il le prouve en ouvrant son CD à une dizaine d'artistes de tous les continents qui ont signé sur son label *Real World* : de Nusrat Fateh Ali Khan (qui interprète la musique de dévotion des musulmans sufis) à la belle Sheila Chandra venue d'Asie, en passant l'Africain Ayub Ogada, Peter Gabriel ratisse large. Il nous permet aussi de découvrir des instruments exotiques dont vous pourrez voir les musiciens à l'œuvre dans leur cadre naturel.

La musique, c'est aussi les concerts. Avec Xplora, vous pourrez tester le festival virtuel : vous balader d'une scène à l'autre dans le festival WOMAD (*World of Music, Art and Dance*, qui a lieu tous les ans depuis 1982 et réunit des dizaines d'artistes), écouter des groupes et... être interdit de *backstage* !

Le CD-ROM peut aussi être – Peter Gabriel l'a bien compris – un instrument bien plus efficace qu'une simple chanson pour véhiculer des idées. XPlora 1 milite en faveur d'Amnesty International qui défend les droits de l'homme bafoués à travers le monde : les mots s'ajoutent aux images vidéos pour appuyer le propos. Et comme si cela ne suffisait pas, notre Gabriel bienfaiteur nous invite à envoyer des caméras pour les droits de l'homme via l'association Witness qu'il a créée. Vive les bons sentiments sur CD-ROM !

À vous de mixer une chanson de Peter Gabriel comme il vous plaira.

Tout ce *patchwork* de sons, d'images, de discours, de chansons, de chemins semble finalement un peu déroutant, d'autant plus que le bougre ajoute des jeux, des énigmes à découvrir pour avancer dans le produit. Mais c'est sans doute parce que Peter Gabriel tâtonne pour créer du nouveau. Le produit XPlora 1 n'est pas carré ni simpliste, mais il incite à la curiosité et ouvre des voies de développement infinies pour le CD-ROM « musical » (ou apparenté). C'est déjà pas si mal ! Non ?

Blanche Belleville

17/20

- Créatif.
- Esthétique.
- Uniquement en anglais.
- Peut poser des problèmes à l'installation.

Peter Gabriel invente un nouveau média !

AVIS **Après une sortie en version Macintosh, la version PC de XPlora 1 se faisait attendre. Et pour cause ! Une fois installé (!!!), ce CD-ROM est vraiment passionnant : riche et interactif, il allie tous les médias dans une recherche novatrice. XPlora 1 est donc indispensable aux amateurs de Peter Gabriel et de la musique mondiale. Mais il n'est pas non plus déconseillé aux autres. Une seule condition impérative : parler et lire couramment l'anglo-saxon. Sinon point de salut !**

Un fromage de chèvre dans une poche de ma veste en laine, des herbes dans l'autre, la guitare folk négligemment jetée dans le dos, je m'avance vers mon PC, tenant d'une main le CD-ROM sur Robert Zimmerman, alors que l'autre tente désespérément de débroussailler ma tignasse hirsute. Ah ! Les Sixties ! Nostalgie, quand tu nous tiens...

- GENRE : Musique.
- ÉDITEUR : Graphix Zone.
- LANGUE : Anglais.
- CONFIGURATION MINI. : Windows 3.1, 486 SX 25, 4 Mo de RAM, lecteur de CD-ROM 2x, 15 Mo sur disque dur. CONSEILLÉE : 486 DX 33, 8 Mo de RAM.
- PRIX : Moins de 400 F.

Comme une pierre qui roule sur l'autoroute

BOB DYLAN, HIGHWAY 61 INTERACTIVE

PREMIÈREMENT, j'enlève la veste en laine : il fait vraiment trop chaud dans cette salle de test. Ensuite, je jette mon fromage à la poubelle, pour deux raisons : tout d'abord parce qu'il est d'époque (tu le sniffes un coup, tu planes...), et ensuite parce qu'il coule et que le grand Gourou Stéphane veut pas que la jolie moquette de la salle de test soit tâchée de fromage. Pas *cool*, pas coule. Je m'assieds en tailleur sur mon siège, écrasant la guitare que j'avais oublié d'enlever, et lance enfin le programme sous Windows...

Ça y est, j'hallucine. Je suis devant le menu principal. C'est un empilement anarchique (N.D.L.R. : Ça s'invente pas !) d'objets hétéroclites. On dirait ma chambre le lendemain d'une mégateuf. Il faudrait un casque de spéléo pour s'y retrouver, là-dedans. Mais j'm'énerve pas. Je décide de cliquer au hasard, les yeux fermés. Et là, la musique s'élève. Aaaah, la voix de Jimi Hendrix... Hendrix ?? Ah, ouais, délire ! J'ai mis en marche une vidéo où Jimi chante *Like a rolling stone*. C'est chouette mais ça vaut pas Bob. Cassos.

Je clique sur Greenwich village. Ouah !!! Je peux me balader dans le quartier, visitant ce que je veux, quand je veux, si je veux. J'me prendrais presque pour Bob, pasque c'est là qu'il a vécu, que son inspiration lui est venue. Je la sens s'insinuer en moi. Vite, je répare la gratte et j'entame une improvisation. Branle-bas de combat à la rédac'. Ils me sautent dessus à dix, les oreilles protégées par des boules de coton, me bâillonnent et me confisquent ma guitare adorée. Comment ils sont *speed*...

Bon ben, je quitte Greenwich village. Enfin j'essaie. Difficile de

Le menu principal : un vrai patchwork, non ?

Il était pas mimi, le p'tit Bob ?

Le menu « Base de données ». On y trouve tous les textes de Dylan.

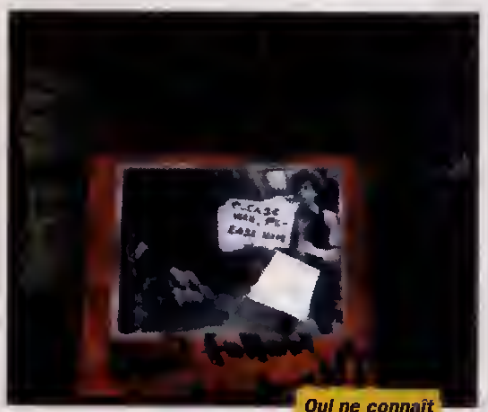
Ben, où qu'il est, Bob ?

Ahhh... Woodstock... C'était le bon temps !

retourner au menu principal à la souris. Faut le débusquer dans un coin d'un des multiples tableaux du quartier. Je sens venir le raccourci clavier. Mais, j'me r'tiens zen-zen-zen, mon gars, tu vaincras.

Ma recherche désespérée me promène dans tous les tableaux, je croise des photos, des films principalement de la vie de Greenwich Village à l'époque. Il faut dire que les lieux à visiter sont légions. Chaque endroit cache deux-trois trucs, de la simple photo à la vidéo. J'ai du mal à suivre, parfois. Je vois des choses, et impossible de savoir à quoi ça correspond. Quand je tombe sur quelque chose qui me fait vibrer, impossible d'en savoir plus.

Allez, je continue mon voyage. Je te raconte pas tout, *brother*, parce que ce serait trop long. En bref, je vais te dire que j'ai visité des bars, feuilleté des albums photo paraphés par le maître Bob, j'ai squatté les coulisses de concerts, assisté aux cessions d'enregistrement, taillé une bavette avec les musicos, et bien sûr, j'ai pu parcourir l'intégralité des textes des chansons de Bob, certaines avec une partie voire l'intégralité du morceau en fond sonore... Et j'ai même trouvé un enregistrement inédit de *House of the Rising Sun* ! Et une fois que j'avais visité tout ça, j'ai enfin pu avoir mon billet pour le mythique concert de 1993, le *Supper Club* à New York, parmi de rares invités triés sur le volet. Le pied...



Qui ne connaît pas ce clip ?

Par contre, j'ai pas pu faire de recherche. Tu vois, l'interface est mégaoriginale, tout à base d'icones mais il n'y a aucun moyen de faire de véritable recherche sur quoi que ce soit. *Highway 61 Interactive*, tu ne peux que le visiter en touriste, pas question de recherche thématique. Y'a un peu d'hypertexte dans un tableau, mais, apparemment, c'est le seul. Remarque, si tu aimes l'aventure avec le sac à dos sur l'épaule, l'errance avec rien en poche, ni argent, ni véritable but, et bien tu peux foncer, gars. Si t'es un vrai fan, avec tous les disques, la prière à *master* Bob matin et soir, les *posters* qui recouvrent chaque parcelle de mur de ta baraque communautaire, et si t'as l'électricité et un PC, ce CD-ROM est pour toi, frère. Voilà, je te laisse choisir. Moi, je pars dix minutes, il faut que j'aille nourrir Woodstock. Woodstock, c'est ma chèvre. C'est son heure, et je dois me dépêcher, sinon elle va encore bouffer mes cultures de canna...sucre ! J'aime bien le sucre. Allez, *peace, man.*

David Choquet

D'où que j'peux pas aller sur scène pendant le concert ?

13/20

- Originalité de la présentation.
- Beaucoup de vidéos et d'images.
- Pas de liens entre les tableaux.
- Aucune possibilité de recherche thématique.
- Navigation au pif.

À parcourir avec Marie-Jeanne.

AVIS **On ne peut pas dire que Bob Dylan, Highway 61 Interactive manque d'originalité dans la présentation. Le défaut, c'est qu'elle rend la navigation dans le logiciel très confuse. On ne peut que vagabonder entre les multiples lieux proposés. Il aurait été judicieux de proposer un menu classique, tout bébête, mais parfois bien pratique. Je comparerais plus Highway 61 à un gigantesque carton plein de souvenirs en fouillis qu'à une encyclopédie sur Dylan.**

Depuis l'époque où j'étais si petit que je devais faire des ourlets à mon short je poursuis une incessante quête de la beauté. Peut-être en réaction avec ce que me proposait mon miroir... Sculpture, jeunes filles, musique, j'ai tout essayé. Et puis, il y eut le choc Van Gogh...

- **GENRE : Encyclopédique.**
- **ÉDITEUR : EMME.**
- **LANGUE : Français.**
- **CONFIGURATION MINI. : Windows, 486 DX 33, carte son, lecteur de CD-ROM.**
- **PRIX : Moins de 350 F.**

L'oreille et le pinceau

VAN GOGH, LA RÉCOLTE DU SOLEIL

La peinture est à l'œil ce que la musique est à l'âme. Une lente immersion dans un monde de sensations inexprimées, flottant à la limite du réel. Ces impressions ne s'analysent pas, elles se vivent, simplement, mettant l'esprit en harmonie avec les ondes émanant de chaque tableau et laissant le cœur léger et satisfait. Les longues heures de contemplation dans les musées apaisent les tensions quotidiennes et dénouent les pensées moroses. Cette rémittence peut-elle éclore de l'univers froid de l'informatique ?

Van Gogh n'est pas le sujet idéal à la naissance de cette accalmie. Englué dans ses propres contradictions et oscillant sans cesse à la limite de la raison, il traversa son siècle en une infructueuse recherche d'équilibre. Le regard maussade qui analysait son quotidien le rendit inapte à l'appropriation des sentiments faisant le bonheur des êtres plus simples. Le génie englue souvent dans la solitude et l'indétermination. Son parcours chaotique émerge du sillon de ce CD en une tentative d'organisation de ce qui fut une errance sans but bien défini.

Plusieurs modules cherchent à cerner sa créativité et à dégager la genèse de la diversité de son œuvre. Une Visite des lieux nous propose un périple au travers des divers lieux où il séjourna en une longue fuite de la réalité. Le Brabant, Paris, Arles, autant de sites propices aux hallucinations. C'est une simple promenade illustrée de toiles magnifiques et accompagnée d'une musique scandant les étapes.

L'étude se détaille dans la partie consacrée à l'Atelier. Les Périodes de sa vie suivent l'évolution de son œuvre parmi les diverses tendances picturales du XIXe siècle. On survole les emprunts faits à chacune des techniques de Monet, Toulouse-Lautrec ou Monticelli. Les rapports du peintre avec ces autres grands artistes animent les écrans quelque peu statiques. Impressionnisme, pointillisme, Van Gogh s'essaya à tout dans sa quête de lui-même.

On l'accompagne des Pays Bas jusqu'en Arles qui assista à l'éclosion de ses œuvres les plus puissantes. Les couleurs éclatantes, le rythme des traits, la vigueur des paysages traduisent constamment la douleur des émotions. L'abrupte chute de sa trajectoire météorique à Auvers-sur-Oise ravive les regrets d'une

vie artistique si courte, d'un génie pictural brusquement éteint par cette détonation, un jour de stress si profond que la lumière des champs ne sut percer le sombre maelstrom occultant ses envies. Son âme inquiète transparaît dans les nombreuses représentations qu'il fit de lui-même. La musique mélancolique nous suivant dans cet itinéraire se met au diapason de la tristesse ambiante et ne parvient pas à rehausser l'intérêt des quelques piètres vidéos illustrant le parcours.

Un détour par la Galerie permet de retrouver l'homme au travers de sa production. Accompagnés de musiques de Bizet ou Debussy nous évoluons au gré du thème sélectionné, paysages ou natures mortes. Les tableaux éclairent le moniteur, rendant grâce au talent du peintre. L'environnement sonore intelligemment choisi fait ressortir la force des toiles. Plus de deux cents peintures enrichissent ce catalogue et les commentaires audio sont de grande valeur. Un réel travail de préparation transpire du parcours au travers des méandres de l'œuvre.

Toute cette qualité, autant sonore que graphique, ne rend que plus irritante l'impression de manque de vie laissée par ce logiciel. Malgré l'intérêt de la biographie de Van Gogh, la relation de la correspondance foisonnante qu'il entretenait avec son frère Théo ou le dictionnaire permettant d'évoluer plus aisément dans cette masse d'informations on se sent frustré de l'absence de mouvement dans les divers écrans parcourus. Le programme n'arrive pas à nous plonger au cœur du charme de cette peinture, il peine à éveiller en nous ces sentiments oppressants ayant torturé l'artiste et ne sait pas nous faire vibrer aux orages grondant derrière l'oreille coupée. Il reste encyclopédique, ramenant une existence passionnée dans le moule d'une vie linéaire incompatible avec l'expression du génie. La contemplation de la beauté ne signifie pas forcément l'immobilisme. Le voyage, plus rythmé, aurait généré de puissantes sensations. La magie opère quand même, mais seul Van Gogh semble en être responsable.

L'œil en extase devant *Les mangeurs de pommes de terre* laissons notre esprit errer vers le timide soleil recouvrant les champs du Brabant et rêvons des émotions estompant lentement les incertitudes du quotidien.

Alain Texier

AVIS **L'art envahit nos chaumières depuis la généralisation du PC. La suprématie des autodidactes n'est pas enclin à s'éteindre. Chacun peut, peinard, se créer une culture sans taille. La civilisation du musée personnel pousse peu à peu vers la sortie celle de la convivialité. Mais malgré la qualité de la plupart des productions actuelles, rares sont celles aptes à générer les émotions et ravissements nés de la majesté des toiles véritables. Ce CD en est l'illustration. Vous saurez tout sur l'artiste. Vous ne le ressentirez peut-être pas toujours. Dommage.**

ATMOSPHERE

Vincent Van Gogh (1853-1890) n'a jamais su s'affranchir de la chape pesante de ses pensées sur son existence. Constamment inquiet, il se reprochait souvent d'être un fardeau pour son entourage. Longtemps soutenu par son frère Théo, il se suicida un jour de 1890, ne supportant plus la charge qu'il lui semblait être devenu pour les autres. Le Champ de blé aux corbeaux, sa dernière œuvre, démontre l'impasse dans laquelle il pensait s'être englué.

Toute sa production oscille au gré de ses différents états d'âme. Parfois enjouées, parfois tristes, ses toiles éclatent de son génie et ne peuvent laisser indifférent. Devenu un classique du néo-impressionnisme, il chercha longtemps son style au travers des techniques des autres. VVG (heureusement qu'il ne se prénommait pas Ignace, vous imaginez les initiales !) est devenu depuis l'un des peintres les plus recherchés par les collectionneurs actuels. Si vous avez quelques économies et un léger amour de l'art...

12/20

- Grande qualité sonore et graphique.
- On ne vibre pas souvent.

Un catalogue complet de la vie et de l'œuvre de Van Gogh.

Suivons Bee et Bop dans leur découverte de la musique ! Laissons Nanou la gouvernante-robot nous guider le long des mélodies, des rythmes et des différents instruments. Batifolons avec les rondes, les croches et autres notes qui virevoltent autour de nous. En route pour la découverte de la musique ! Tchac-tchac youpi boum tsoin-tsoin !

- **GENRE :** Éducatif musical pour enfants de 8 à 10 ans.
- **ÉDITEUR :** Sony Electronic Publishing – Cité de la musique.
- **CONCEPTEUR :** Béatrice Thiriet.
- **LANGUE :** Français/anglais.
- **CONFIGURATION MINI. :** Windows, DX 33, carte son, lecteur de CD-ROM.
- **PRIX :** Environ 200 F.

Dis, monsieur, dessine-moi un violon...

BEE & BOP LES AVENTURES MUSICALES

ANNÉE 2364, planète Barouf (pour ceux qui connaissent pas, c'est la troisième à droite après Zorg IV d'Alpha Centauri). Loin du tumulte et de la pollution, au chaud dans leur chambrette, Bop et sa sœur Bee s'ennuient ferme, excédés par le brouhaha des millions de chaînes de télévision et désabusés par leurs jouets couinant. Ils implorent Nanou, la nounou-robot, de les extirper de leur mélancolie. Elle a prévu la parade : son huile ne fait qu'un tour dans ses délicats rouages et la voici emmenant Bee et Bop à bord de son vaisseau spatial en forme de violon à la découverte de la musique. Pendant le voyage, le visage des enfants s'illumine enfin d'un sourire. Nanou leur propose de visiter cinq planètes musicales : Mélodica, Rythmo, Chambrra musique, Chick to chick et Big bang. Et voilà que les myriades d'étoiles qui emplissaient la vue de la cabine s'effacent et laissent la place à une petite planète où trône une immense grenouille de pierre : Mélodica. Sitôt le vaisseau atterri, les enfants courent à la rencontre de l'étrange monument. Quatre singes facétieux aux grandes oreilles gardent l'entrée du temple batracien. Une petite musique accompagne l'arrivée des jeunes touristes. Pour qu'ils puissent ouvrir la porte du temple, ils doivent reconnaître le singe qui, lorsque l'on clique dessus, fredonne une partie du morceau précité.

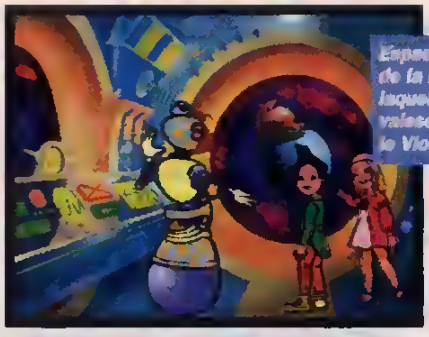
Mais vite ! Notre soif de musique est inextinguible ! Partons tout de suite pour le monde suivant : Rythmo. Comme son nom l'indique, Rythmo est la planète du *tempo*. Parmi les *buildings* faits d'instruments de percussions et de montres se cache l'homme percussion qui défie les deux enfants de reproduire le rythme qu'il entame. Victorieux, Bee et Bop s'envolent pour Chambrra musique...

La planète ressemble curieusement à une chambre d'enfant envahie d'instruments de musique où une pov' tit' ballerine a été enfermée. Le seul moyen de la délivrer est de retrouver la clef du coffre, dissimulée derrière un instrument. Bien entendu, à chaque fois que l'on clique sur un instrument, celui-ci se réveille en entamant un petit solo...

Chick to chick est une immense salle de bal, aux murs recouverts de chaudes tapisseries où évoluent d'étranges danseurs

Yo ! L'homme-percu est là pour te faire bouger en rythme !

La carte des cinq mondes à visiter.



Espace. Frontière de la musique vers laquelle voyage notre vaisseau spatial le Violontreprise...

Voulez-vous danser grand-mèrouh (pom-pom) ?

Le turbotron électronique à musique, c'est magique !

venant chacun d'un coin différent de la terre, et représentant les musiques folkloriques de leur pays. Seulement, comme s'ils s'étaient tous habillés en vitesse dans une même pièce sombre, ils ont mélangé leurs vêtements ! Bee et Bop doivent remettre de l'ordre dans tout ça pour pouvoir entendre les musiques typiques de chacun. En cas d'erreur, une musique bizarre, sorte de potpourri des différents folklores se déclenche.

La planète Big bang est l'antre d'une mystérieuse machine à sons. Les visiteurs peuvent fabriquer eux-mêmes très simplement des instruments, en combinant une action telle que souffler ou pincer avec un matériau, comme les cordes ou le tuyau. Si l'on choisit une combinaison possible, un instrument utilisant l'action et le matériau choisis apparaît, accompagné, bien entendu d'une musique de circonstance. Une sympathique animation prévient le joueur d'une combinaison improbable.

Ainsi, fourbus mais heureux, Bee et Bop rentrent chez eux pour un sommeil bien mérité, sachant qu'ils pourront retourner à leur gré sur ces merveilleuses planètes, même dans leurs doux rêves d'enfants...

Les aventures musicales de Bee et Bop proposent aux enfants de huit à dix ans de comprendre la musique. Chaque thème est représenté par un monde : le *tempo*, la mélodie, les différents instruments et leur fonctionnement, ainsi que les différences musico-ethniques. L'enfant peut alors facilement reconnaître les instruments qu'il entendra ultérieurement dans ses chansons préférées, et battre la mesure en rythme.

Les animations sont un peu trop simples, mais les dessins sont agréables et originaux, voire même parfois gentiment psychédéliques. Les musiques de Béatrice Thiriet peuvent parfois paraître étranges, mais sont de bonne qualité et de rythmes et de styles variés. L'interface est très intuitive, la gestion se fait entièrement à la souris. De nombreuses animations surgissent au hasard des clics de souris sur une grande partie de l'écran. Le seul point faible du logiciel semble être sa durée de vie très courte. On en fait hélas rapidement le tour. On peut aussi déplorer l'absence de lien direct entre les différents univers. Après chaque visite, le joueur revient au menu et choisit le monde suivant. Une petite histoire aurait été la bienvenue pour enchaîner les explorations.

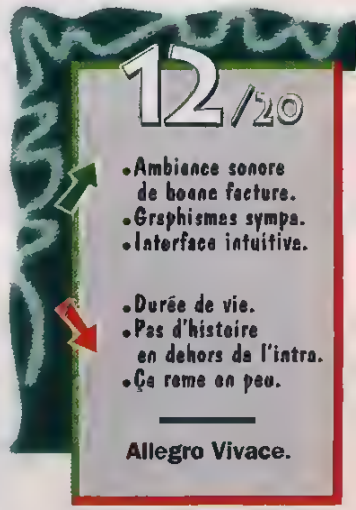
David Choquet

AVIS **Agréables à parcourir, les aventures musicales de Bee et Bop permettent aux enfants de comprendre la musique tout en s'amusant dans une ambiance très « Petit Prince » (celui de Saint Exupéry, pas le Kid de Minneapolis). Le principal défaut du logiciel est qu'on peut très rapidement avoir tout vu, tout fait. Reste à écouter la bande-son sur la bonne vieille platine CD-audio.**

La Cité de la musique.

Venant d'ouvrir, la Cité de la musique à Paris a comme objectifs de permettre à tout un chacun de découvrir la musique et la danse, mais aussi de compléter l'enseignement pratiqué dans les écoles de solfège. On peut de plus y consulter l'ensemble des produits multimédias existant sur ce thème. Un musée des instruments va s'ouvrir dans les mois à venir.

Cité de la musique :
221, avenue Jean-Jaurès 75019 Paris
Tél. : (1) 44 84 45 00.



Drôle et rassurant qu'à l'aube de l'an 2 000 un enfant de 5 ans, préférera toujours chanter et mimer une comptine que regarder la télévision. Tuneland associe la comptine à l'informatique, l'illustre avec des animations géniales et permet à l'enfant de naviguer au gré de ses envies. Nous ne pouvons qu'applaudir devant ce mariage réussi.

- **GENRE : Éveil ludique (3-6 ans).**
- **ÉDITEUR : 7th Level.**
- **LANGUE : Français.**
- **CONFIGURATION MINI. : Windows 3.1, carte son, lecteur CD-ROM.**
- **PRIX : Moins de 300 F.**

Le pays des comptines

TUNELAND

TUNELAND s'adresse aux plus jeunes (3-6 ans) et se propose de faire vivre des comptines célèbres dans un décor de bande dessiné. Le principe est simple, l'enfant clique sur ce qu'il veut et déclenche ainsi une animation, une scénette ou encore une comptine.

L'arrivée de Tuneland à la rédaction a eu un effet assez désastreux. En entendant les chants de leur prime enfance, la majorité d'entre nous a spontanément repris en cœur les refrains. L'événement attira des curieux et alla *crescendo*, atteignant un volume sonore tout à fait respectable. Déjà pris pour des fous, notre réputation ne s'en trouva pas amélioré. Mais comme nous ne représentons pas exactement l'âge ciblé, nous devions par conscience professionnelle faire essayer Tuneland à un enfant. Prisca, 5 ans a donc pris les commandes de la souris et après une brève explication de son fonctionnement, nous l'avons laissée seule face au logiciel.

Comme d'habitude, nous sommes fascinés par l'aisance avec laquelle Prisca s'est plongée dans ce monde informatique, et son approche nous a d'ailleurs étonnés. Au début, elle cliquait partout pour voir ce que cela engendrait, n'écoutant pas les chansons en entier et se promenant le plus possible dans les différents tableaux. L'aventure débute dans la cours de La ferme Mac Donald, et de là on peut partir rencontrer Grand mère dans les bois, aller à La mare au canard, Visiter la montagne, etc. Vous devinez bien sûr les comptines rattachées à chacun de ces tableaux. Lorsque aprés une bonne demi-heure, Prisca eut fait le tour du propriétaire, elle commença à écouter les comptines, religieusement en observant bien tous les mouvements d'accompagnements des personnages. Puis ce fut plus fort qu'elle et comme nous, elle entama en cœur les chants. Et enfin, moins coincée, elle se mit aussi à mimer *«Ainsi font font font, les petites marionnettes»*. Tiens, il faudra essayer ça à la rédaction (N.D.L.R. : J'attends de voir ça !). Toujours est-il, qu'elle a adoré Tuneland et qu'elle le revisitera sûrement avec plaisir.

Stéphane Kauffmann

15/20

- L'idée.
- La qualité.
- L'interactivité.

- Comptines ao peu vieillottes.

Découverte, comptine et BD : succès garanti !

AVIS **La recette est assez simple. L a présence de comptines soutenues par une excellente qualité du son, est déjà gage de succès. Par contre, le choix des chansons est un peu vieillot ; que l'on retrouve les grands classiques d'accord, mais il manque pas mal de hits des maternelles d'aujourd'hui. Les animations sont excellentes, elles rendent les chansons vivantes et drôles grâce aux nombreux personnages et animaux, sans oublier les objets vivants comme le train (mon préféré). Mon seul regret, c'est que certaines animations ne sont pas toujours en rapport direct avec la comptine. Soulignons l'effort de francisation. L'interactivité est le morceau de choix. En cliquant, l'enfant découvre les lieux et les chansons sans savoir ce qui l'attend. Grâce à l'informatique, il part à la conquête des comptines.**

101 BLAGUES MULTIMÉDIAS : vol. 1

1/20

- **GENRE :** Logiciel anti-dépression.
- **ÉDITEUR :** Media Set.
- **PRIX :** Moins de 130 F.

Heu... attendez un peu... bon, rien !

Tout le reste.

Pour ceux qui veulent jeter de l'argent par la fenêtre...

Sous-titré « pour le meilleur et pour le rire », ce logiciel original de Media Set nous montre une nouvelle fois que multimédia ne signifie pas toujours qualité. Le dos de la jaquette est un grand moment de blabla commerçant et racoleur. Je cite « l'interface de pilotage simple et moderne vous permet de gérer la diffusion sur ordinateur dans un univers à la fois interactif et convivial ». C'est bien déguiser une simple base de données de blagues, mais nous ne sommes pas dupes. Certes, ce ne sont pas des blagues classiques, mais des blagues « animées grâce aux techniques d'animation multimédia d'aujourd'hui »... Comprenez illustrées (mais il faut voir comment !) ou accompagnées d'animations que nous n'oserions jamais donner sur notre CD-ROM... Enfin, avouons que 101 blagues pour 125 francs, c'est un peu cher (même pour des blagues multimédias...) Bref, évitez ce CD, rabattez-vous sur *Rires et Chansons*, au prix de l'électricité, vous en aurez plus pour votre argent. À abuser autant du terme « multimédia », on va finir par en dégoûter les gens... Attention ! ◆

S.L.

LA VIGNE ET LE VIN

16/20

- **GENRE :** Encyclopédie sur le vin.
- **ÉDITEUR :** Hexagone.
- **PRIX :** N.C. Tél. éditeur : (1) 48 21 75 24.

Complet et interactif.

Présentation austère.

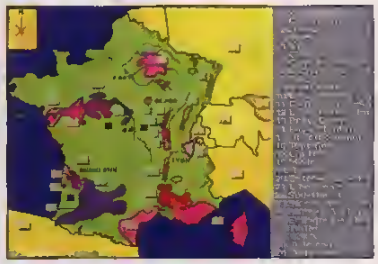
In vino veritas.

Ce logiciel est le produit le plus complet et le plus abouti paru sur le sujet à ce jour, ce qui est logique vu sa vocation professionnelle. La base de données comprend des fiches très détaillées pour de très nombreux vins. Elles peuvent être annotées, bénéficier de nouvelles photos et servir de base pour créer de nouveaux documents. Les vins étrangers ne sont pas oubliés à l'exception des vins australiens curieusement à la mode en ce moment dans les milieux cyber-neuneus branchés parisiens.

L'histoire de la vigne, l'élevage du vin, sa conservation et sa dégustation bénéficient d'un traitement complet et d'un glossaire de quatre cents termes appartenant aux métiers du vin. Les cartes des régions et des vignobles permettent d'accéder directement aux fiches. Un module de recherche permet de trouver le vin conseillé pour mille plats répertoriés en tenant compte des régions ou du budget. Là encore, l'utilisateur peut adapter le *soft* à ses besoins ou à ses goûts. Enfin, un questionnaire à choix multiples (Q.C.M.) peut servir de base à la création de trente mille questionnaires tests qui peuvent être minutés, notés et corrigés.

Une version *light* qui ne traite que du vin avec un Q.C.M. limité est disponible à moins de 350 F et ces deux produits feront l'objet d'une adaptation sur CD-ROM. ◆

L. G.



SALAMMBÔ, LES CLASSIQUES DE LA LITTÉRATURE

6/20

- **GENRE :** Slide-show littéraire.
- **ÉDITEUR :** XIII bis record.
- **PRIX :** Moins de 200 F.

Les images sont sublimes.

Aucune possibilité de recherche.

Rien à lire.

Monotone et peu enrichissant.

Salammbô est la preuve flagrante qu'on peut partir d'une bonne idée pour arriver à quelque chose de pas terrible. Salammbô propose de parcourir la vie et l'œuvre (pardon, une œuvre) de dix célèbres écrivains : Flaubert, Rabelais, Baudelaire, Proust, Dante, Maupassant, Cervantès, Virgile, Verlaine et Tolstoï. Bien présomptueux celui qui affirmerait faire quelque chose d'exhaustif sur CD-ROM à propos de ces dix grands. Loin donc d'être exhaustif, Salammbô est un survol de ces auteurs. Trois menus sont disponibles : la bibliothèque permet d'accéder soit à une biographie, soit à des extraits d'une œuvre ; le menu Écrivains, explique, toujours succinctement, les rapports entre l'écrivain et l'œuvre ; puis enfin les balades thématiques (Enfer et Sérénade), dans lesquelles se succèdent des tableaux, agrémentés d'extraits récités tirés des œuvres de chaque auteur.

On ne peut qu'écouter ces récits. La voix est certes posée, mais un constant effet d'écho, assez horripilant l'accompagne éternellement. Autre défaut, les auteurs des peintures présentées (par ailleurs fort belles) ne sont nommés, dans le meilleur des cas, qu'à la fin d'un *slide show*. Ni hypertexte, ni documentation ne viennent aider le spectateur à aucun moment, l'obligeant à subir la linéarité des *slides*. ◆

D. C.

Internet

pour 79F TTC par mois !

ABONNEZ-VOUS !

Abonnement Planete B : 79 F TTC par mois avec 10 heures gratuites puis 34,90 F TTC/heure

Abonnement Planete A : 34,90 F TTC/heure

Abonnement Planete C : 199 F TTC par mois, connexion illimitée !

Précipitez-vous sur le CD-Rom de *PC FUN* (dossier «*Planete/Internet*»), pour tout savoir sur l'accès à l'univers

http://www.pressimage.net

Comment s'abonner à Pressimage.net : sur le CD-Rom de ce magazine, vous trouverez tout ce dont vous avez besoin pour vous connecter à *Internet*, à la condition sine qua non que vous ayez un modem (minimum 9600bps et jusqu'à 28800bps). Connectez-vous sur Planete.net par le **36 68 53 89**, comme indiqué dans les animations de configuration des logiciels de connexion du CD-Rom (pour tout problème contactez-nous au **16 (1) 49 86 63 86**).
Une fois connecté, lancez Mosaic ou Netscape et tapez l'URL ou «location» : **http://www.pressimage.net**, vous voilà sur le serveur World Wide Web de **Presselmage** !
Vous pouvez alors vous abonner «en ligne» ! (e-Mail: webmaster@pressimage.net)

OPTIMISEZ

PC FUN

Stéphane KAUFFMANN

LE COMDEX, c'est la dernière édition du grand show de printemps de l'informatique mondiale ; elle s'est déroulée à Atlanta, du 24 au 27 avril. Jumelée avec le Windows World depuis quatre ans, cette manifestation réunit les acteurs principaux qui construisent l'avenir de l'informatique, orientée surtout micro, bien entendu. Les Japonais (Softbank) ont fait fort en rachetant l'ensemble des manifestations du COMDEX à THE Interface Group : on en arrive à se demander ce qui appartient encore aux autochtones ricains ! D'autant que Softbank, qui distribue la moitié des logiciels du marché japonais, a racheté l'an dernier ZD Expos, les expos organisées dans le monde entier par Ziff-Davis. Pas de révolution, mais quelques bonnes surprises dont vous « verrez écrire » (ou entendrez parler ?) dans les pages qui viennent. Grosse poussée de la vidéo haut de gamme à bas prix (mais si !), Matrox sort LA carte graphique révolutionnaire, RAM Doubler arrive sur PC, etc. Trois pages de news par notre envoyé spécial (ça fait classe) : Jean Poncet.

COMDEX Spring'95

Cheap translation : WordSwitch

UN nouveau venu dans le domaine de la traduction : *WordSwitch*, de Second Thought. Pour moins de 250 F, un CD va vous permettre de traduire, à partir de votre traitement de texte favori, un texte quelconque d'une langue dans une autre et visser renversa... Chaque CD contient, non seulement deux dictionnaires, par exemple français-anglais et anglais-français, mais encore les conjugaisons des verbes avec les exceptions, les pluriels et déclinaisons. Vous pouvez ajouter vos propres dictionnaires spécifiques, et même enlever le TSR de 25 Ko si vous ne vous en servez plus. Cela fonctionne sous DOS, Windows et OS/2, et même sur votre vieux 386 avec 2 Mo de RAM seulement... Pourquoi se priver de cet outil d'aide à la traduction au prix si doux ? ◆

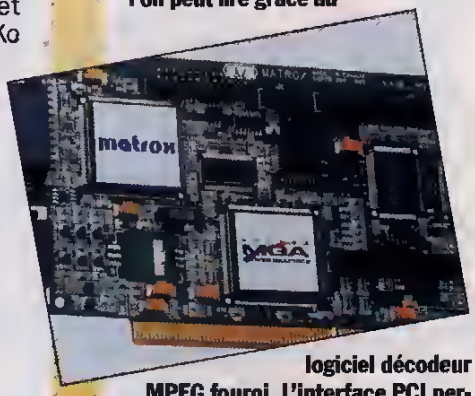
STD : l'entertainment PC

STD lance une nouvelle gamme de manettes de jeu très prometteuse. Le PC Flight Force est un *joy* très traditionnel deux boutons mais avec une excellente stabilité et prise en main. Le même en Pro (photo) devrait faire baver le pilote informatique avec les quatre boutons et un réglage du *throttle* enfin intelligemment placé. Ne s'arrêtant pas en si bon chemin, STD propose également un *pad* à quatre boutons pour les jeux de baston.

Dans les *Doom*, *Heretic* et autres *Terminal Velocity*, les sons étaient souvent peu musclés car délivrés par de petits haut-parleurs ridicules. STD annonce des enceintes amplifiées dont un modèle (d'ailleurs très classieux) avec commande à distance mais surtout un *Sub-Woofer* destiné à donner de l'ampleur aux basses. La gamme musicale se dénomme Aerospace, les enceintes Deluxe sont annoncées à 70 $ et le Sub-Woofer à 90 $. ◆

Matrox millenium

La MGA Millenium de Matrox était vraiment l'héroïne du show ! C'est la carte PCI vidéo à tout faire que l'on retrouvait sur pratiquement tous les stands. On peut y installer de 2 à 8 Mo de mémoire WRAM, ce qui permet, outre 16 millions de couleurs en 1 600 x 1 200, 60 frames par seconde en 1 024 x 768, que l'on peut lire grâce au

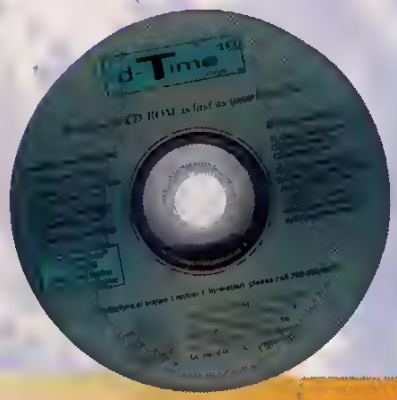


logiciel décodeur MPEG fourni. L'interface PCI permet 120 Mo/s, et l'écran se rafraîchit de 85 Hz (en 1 600 x 1 200) à 200 Hz en (640 x 480). Le prix aussi est rafraîchissant : de moins de 2 200 F en 2 Mo à moins de 5 500 F en 8 Mo !!!

Quand la Millenium s'attaque aux 3D, Einstein lui-même a peur que le temps soit vraiment dévoré par l'espace ! Car les anims 3D se font évidemment en temps réel. Signe des temps, Intergraph, connu pour des idées luxueuses à base de multiprocesseurs Pentiums, a basé toute sa nouvelle gamme sur la Millenium, quitte à offrir un deuxième boîtier Tower pour héberger les deux Milleniums parce que le premier est envahi par les 512 mégas de mémoire... Spécial joueurs : même sous DOS. La Millenium décoiffe. Depuis quelques temps Matrox proposait des changements de configuration à vue (sans relancer Windows) sur ses cartes vidéos et la Millenium profite évidemment de cette technologie, encore qu'au fond on peut très bien passer sa vie en truecolor 1 600 x 1 200... ◆

Video Machine fait dans le lite

DANS le domaine de la vidéo, on voit de plus en plus de cartes spécialisées MPEG qui vous proposent de remplacer un studio vidéo, comme chez FAST, avec des prix allant de 600 à 1 500 $. La Video Machine qu'ils proposent, en *rack* 19 pouces sur du matériel Compaq, est un studio vidéo six pistes digitales... sur deux sorties. Surprise, les gens de chez Fast savent que le Secam existe encore. Ils proposent toujours les deux cents effets en temps réel, sans préjuger de ceux que vous pouvez demander en plus. On trouve son concurrent chez Intergraph, avec carrément une machine contenant six Pentiums en architecture parallèle ! D'ailleurs, ce dernier constructeur nous a montré toute une gamme de machines à base de Pentium(s) intégrant parfaitement les besoins du multimédia à des prix tout à fait acceptables (en dollars). L'avantage, c'est qu'ils construisent une solution adaptée à vos besoins et livrée clé en main par un seul fournisseur. Que ceux qui n'ont jamais eu de problème en installant leur config. de base lui jettent leur écran à la figure ! ◆

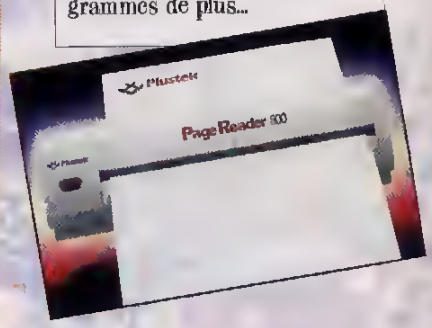


10 x CD-ROM !

UNE des sensations anecdotiques du Comdex ce fût d-Time 10 (prononcer di-taim'-ten). Pour moins cher qu'un lecteur de CD neuf, votre vieux lecteur poussif sera plus rapide qu'un quadruple vitesse. Il s'agit d'un cache disque très amélioré qui utilise votre disque dur pour accélérer vos accès au CD-ROM. Le processus est loin d'être simple puisque d-Time 10 va espionner les applicatifs de chacun de vos CD pour en découvrir sa propre stratégie d'accès. Assez rapidement il devient capable de prédire les accès probables et les prépare en utilisant votre disque dur comme *hyperbuffer*. Tout ce qu'il vous faut, c'est donc quelques mégas de libre sur le disque dur en question. Une nouvelle façon de mesurer l'inefficacité dramatique de *Smartdrive*... On peut même sauver la méthode d'accès prédictive liée à un CD donné, ce qui accélérera encore le processus la prochaine fois que vous mettrez ce CD dans votre lecteur. Résultat : selon les applications, vous irez de deux à dix fois plus vite avec d-Time ! ◆

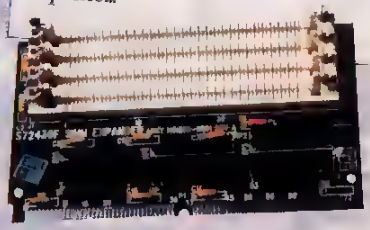
PAGE READER DE PLUSTEK

Ceux qui aiment voyager léger avec leur bureau sur les genoux ont de plus en plus d'opportunités de voyager lourd. Comment résister au plaisir d'emmener son fax avec son portable, puisqu'on a aussi le téléphone dans la poche ? Grâce à Plustek, vous n'êtes plus qu'à 300 $ de la solution ! Il copie, faxe, scanne et reconnaît (O.C.R.) et ne prend pas plus de place dans votre valise que sur votre disque dur. Pour quelques grammes de plus...



RAM EN STOCK

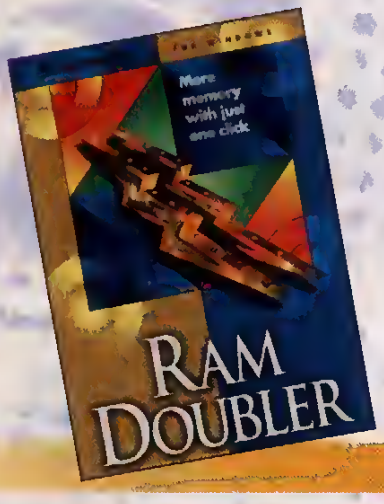
S'il vous reste des vieilles cartes SIMMs à 30 pins de 1 Mo ou pire, ne les jetez pas : avec SIMM Expander, vous pourrez encore les utiliser dans votre PC, en n'occupant qu'un seul emplacement mémoire à 72 pins, pour quatre à huit slots 30 pins ! Vous pouvez aussi augmenter la taille mémoire maximale de votre PC, en mettant deux modules 72 pins dans un seul slot original. Incidemment, même si votre BIOS ne teste que 32 mégas, ça ne vous empêche pas d'en caser 64 sur votre vieil engin, si le jeu en vaut la peine...



COMDEX Spring'95

VirtualDESK for real work?

EN attendant Bob, la nouvelle interface visuelle de Windows 95 pour l'utilisateur familial, *VirtualDESK* de SmartDesk vous permettra de vous « sentir chez vous » dans votre micro. Vous pourrez y dessiner toutes les pièces que vous voudrez, en accrochant aux murs vos bibliothèques et vos « *message board* », cliquer sur le téléphone ou la calculette de votre bureau virtuel, ou faire défiler sur le fond de votre écran le diaporama (sonore) de vos dernières photos familiales. Un des avantages fondamentaux pour l'utilisation dans l'entreprise, c'est que votre écran de travail ressemble à s'y méprendre à un décor de jeu de rôles : le temps de « *panic-buttons* » anti-patron inquisiteur serait-il révolu ? Et tout ça pour moins de 50 $: que demande le peuple ? ◆



CONNECTIX booste la RAM

IL arrive sur PC, faites sonner le clairon ! *RAM Doubler* pour Windows vous permet enfin de gérer la mémoire de votre micro. Vous avez peut-être remarqué qu'une des choses que Windows fait le mieux, c'est de vous dire qu'il n'a pas assez de mémoire ; ou même de se *crasher* sans rien vous dire. Avec Ram Doubler, que vous ayez 4 ou 32 Mo de SIMMs vous avez souvent les mêmes temps de réponse sous Windows ; RAM Doubler, qui fonctionne aussi avec QEMM, se propose d'y remédier pour vous, pour moins de 60 $. La technologie de Ram Doubler a hérité de l'expérience acquise sur Mac : quand on vous disait que le Mac était l'ordinateur idéal pour les brouillons... ◆

TÉLEX

KRAFT : ENCORE DES JOYS

Encore une nouvelle gamme de manettes, le plus équipé étant le Thunderstick with OTC. Qesako ? One Touch Command permet d'associer deux fonctions à un bouton suivant qu'il est pressé ou relâché. On n'arrête pas le progrès. Ce joystick vous offre huit boutons de cet acabit. Sinon Kraft propose aussi des cartes joystick qui s'adapte à la vitesse du processeur jusqu'à 100 MHz. Vivement les tests.

CD À EMPORTER

Si vous voulez ajouter un CD-ROM à votre portable, vous trouverez de quoi rendre jaloux le rupin qui vient de se payer le dernier portable à la mode avec CD incorporé : en utilisant CyberMan CD de Connectivity Systems, vous aurez un très beau CD portable sur votre PCMCIA, à moins que vous préfériez le Discman de Sony, aussi sur PCMCIA, ou un CD de la gamme RENO, chez Media Vision...

AMIE LE PRO.

11, bd. Voltaire - 75011 PARIS • de 10 H à 19 H

Tél : (1) 43 57 48 20 • Fax : (1) 43 57 10 01

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS

10 ANS D'EXPÉRIENCE

5 ANS DE GARANTIE
2 ans pièces/ 5 ans main d'œuvre

4 MOIS DE CRÉDIT
gratuit après acceptation du dossier

TOUS NOS PRIX SONT TTC

Cadeau : 2 jeux pour tout achat d'un ordinateur

••• AUX CONFIGURATIONS BASIC •••

BASIC VLB

Boitier Mini Tour
- Carte mère 3 VLB 256 Ko + ZIF
- Evolutive P24T/DX4
- Carte controleur VLB
- 2 serie, 1 //, 1 Port jeu
- Carte Vidéo VLB 1 Mo Cirrus/S3
- Lecteur 3" 1/2 1, 44 Mo
- Clavier 102 touches AZERTY
- Souris compatible Microsoft*

1.670 F

BASIC PENTIUM

- Boitier Mini Tour
- Carte mère PCI 256 Ko + ZIF
- Carte controleur PCI E-IDE
- 2 serie, 1 //
- Carte Vidéo PCI 1 Mo TRIDENT
- Lecteur 3" 1/2 1, 44 Mo
- Clavier 102 touches AZERTY
- Souris compatible Microsoft*

2.190 F

••• AJOUTEZ LE PRODUIT QUI VOUS INTÉRESSE ET CALCULEZ VOUS MÊME LE PRIX !

CONFIGURATIONS	
BASIC VLB	1.670
BASIC PENTIUM	2.190
PROCESSEURS	
CPU AMD DX2 80	950
CPU AMD DX4 100	1.150
CPU INTEL DX4 100	1.460
CPU PENTIUM 75	2.080
CPU PENTIUM 90	2.670
CPU PENTIUM 100	3.240
DISQUES DURS	
245 Mo IDE	990
420 Mo IDE	1.090
540 Mo IDE	1.190
1Go IDE	2.190
MEMOIRS	
4 Mo CN 32 BIT 72 PIN	990
8 Mo CN 32 BIT 72 PIN	1.960
16 Mo CN 32 BIT 72 PIN	3.090
MONITEURS	
Ecran 14" SVGA P 0.28	1.390
Ecran 15" SVGA P 0.28	1.990
Ecran 17" SVGA P 0.28	3.790
MULTIMEDIA	
Sound Blaster 16 Value	630
Sound Blaster 16 MCD	990
Sound Blaster 16 MCD ASP	1.090
DISCOVERY PACK	1.490
IMPRIMANTES	
CANON BJ 200 EX	1.690
CANON BJ 4000	2.900
CANON BJ 600	3.560
HP 520	1.990
HP 560 C	3.990
CD ROM	
CD ROM double vitesse	800
CD ROM quadruple dble vit.	1.290
LOGICIELS (UNIQUEMENT AVEC CONFIGURATION)	
MS DOS 6.22	290
WINDOWS 3.11	430
DOS & WINDOWS	690
CARTES GRAPHIQUES	
PCI DIAMOND 2 Mo (5434)	1.170
PCI DIAMOND 2 Mo (964)	1.910
VLB DIAMOND 2 Mo	870
SOITIERS	
MOYEN TOUR	260
MAXI TOUR	420
MULTIMEDIA DESKTOP	550
TOTAL :	

••• QUELQUES EXEMPLES DE PRIX

486 DX2 80
BASIC VLB + CPU DX2 80
+ DISQUE DUR 420 Mo + 4 Mo RAM
+ ECRAN SVGA 14"
5.990 F

486 DX4 100
BASIC VLB + CPU DX4 100
+ DISQUE DUR 420 Mo + 4 Mo RAM
+ ECRAN SVGA 14"
6.290 F

PENTIUM 75
BASIC PENTIUM + CPU PENTIUM 75
+ DISQUE DUR 420 Mo + 8 Mo RAM
+ ECRAN SVGA 14"
8.710 F

PENTIUM 100
BASIC PENTIUM + CPU PENTIUM 100
+ DISQUE DUR 420 Mo + 8 Mo RAM
+ ECRAN SVGA 14"
9.870 F

486 DX4 100 MULTIMEDIA
BASIC VLB + CPU DX4 100
+ DISQUE DUR 420 Mo + 8 Mo RAM
+ ECRAN SVGA 14"
+ KIT MULTIMEDIA (CD ROM DV + CARTE SON + EHP)
8.750 F

PENTIUM 100 MULTIMEDIA
BASIC PENTIUM + CPU PENTIUM 100
+ DISQUE DUR 540 Mo + 8 Mo RAM
+ ECRAN SVGA 15"
+ KIT MULTIMEDIA (CD ROM DV + CARTE SON + EHP)
12.060 F

AMIE RACHÈTE VOS JEUX, VOS ANCIENS ORDINATEURS (PC-AMIGA-ATARI) AUX MEILLEURS PRIX

MONTAGE GRATUIT

OPERATION REPRISE*

Pour tout achat d'une configuration 486 ou PENTIUM

Reprise AMIGA 1200	1.400
Reprise ATARI 1040 STE	700
Reprise PC 386 DX 40	1.700

Pour tout achat d'une imprimante à jet d'encre

Reprise de votre imprimante 9 aiguilles	200
Reprise de votre imprimante 24 aiguilles	300

*Après test de 24 heures

PROMOTIONS D'ETE

CD ROM QUADRUPLE VITESSE	MONITEUR SVGA 17"	DISCOVERY PACK CD ROM DOUBLE VITESSE CARTE SON SB 16 2 HAUT PARLEURS - 10 JEUX
1.290 F	3.490 F	1.490 F

ESPACE MULTIMEDIA

PHOTO-VIDEO-TV-FM

Carte d'acquisition vidéo

Vidéo SPIGOT	2.390
Video BLASTER SE	1.990
Vidéo BLASTER FS 200	2.450
MAXI TV Vidéo	2.290
Vidéo MAKER PRO	3.990
Vidéo MAKER	2.150
Video FUN	1.690

Transcodeur et Genlock

CREATIVE TV CODEUR	1.250
Video TOOLS TV	790
MAXI PC TV	995
VGA TV BUSTER	890
GLOCK SVGA CIS	5.990
Carte RADIO FM	390

Carte MPEG

Real Magic Light	2.790

SON-MUSIQUE

Carte SON

Sound Blaster 16 VE	630
Sound Blaster 16 MCD	990
Sound Blaster 16 MCD ASP	1.090
Extention Korg WAVE	990
Maxi Sound Korg WAVE	1.590

Enceintes

2 x 15 w	159
2 x 25 w	219
2 x 80 w	439

COMMUNICATION

Pocket Minitel	1.090
Pocket 2400	1.090
Pocket Fax/Modem 2400	1.090
Pocket 14400	1.290
Pocket Fax/Modem 14400	1.290
Carte Fax/Modem 14400	1.290

ESPACE JEUX

CD ROM OCCASION

First Encounter	199
Fifa International Soccer	249
Magic Carpet	249
NLH Hockey 95	249
Wing Commander	299
Alone in the Dark	249
Zorro	249
Larry 6	249
Theme Park	249
NBA Live 95	249
Rebel Assault	199
XWing Collector	249
LBA	249
Nascar Racing	299
Commander Blood	199

DISQUETTES OCCASIONS

Doom II	159
Sim City 2000	179
The Space Quest Saga	199
Inca II	159
Systeme Shock	150
Syndicate	199
Indycar	150
NHL Hockey	150
Nord et Sud	159
XWing	150
Dune	100
Nascar Racing	179
Links 386 Pro	150
Theme Park	150
Sensible Soccer	150

NOUVEAUTÉS CD ROM

Renegade	405
Bureau 13	310
Noctropolis	389
Mortal Kombat II	289
Daedolous Encounter	349
Super Karts	389
Full Throttle	289
11th Hours	389
Super Street Fighter II Turbo	289
Bioforge	389
Temptation	349
Carton Rouge	299
Hell	399
Flight Unlimited	389
Lost Eden	249

NOUVEAUTÉS DISQUETTES

KA 50 Hokum	369
Battle Bugs	299
Guilty	289
Carton Rouge	319
ANW Lemmings	249
Al QaDim	149
Dark Sun	149
Black Hawk	169
Quarantine	249
The Horde	149
Rise of Triade	219
Armored Fist	289
Vista Pro III	299

TOUS NOS PRIX SONT TTC - PRIX MODIFIABLES SANS PREAVIS - DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES - AMIE LE PRO : TÉL (1) 43 57 48 20

A RETOURNER A : AMIE VPC - 11, bd VOLTAIRE - 75011 PARIS OU RECOPIEZ CE BON SUR PAPIER LIBRE

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Ville ..... Code postal .....

Mon ordinateur ou ma console .....

Poste 60 F / Transporteur 150 F par colis

CR 80 F en sus / Logiciel 30 F

☐ Chèque ☐ CCP

☐ CB N° .....

Date d'expiration ..... Signature .....

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX	MONTANT
	TOTAL		

PCF 07/95

Dans la jungle, terrible jungle...

OÙ ACHETER UN PENTIUM 90 AU MEILLEUR PRIX

Achetez un PC puissant au prix le plus bas, c'est sans doute le désir de la majorité des utilisateurs personnels. Mais, en micro-informatique tout existe, le meilleur côtoie le pire et je ne parle pas forcément des machines. La première question à se poser est : où acheter ? Le problème est vaste, de la boutique du coin, à la chaîne d'un constructeur, en passant par la vente directe, tous proposent du PC.

AYANT l'opportunité d'animer ue émission de radio locale, de nombreux appels confirment que le problème majeur du PCiste soit de se repérer dans la jungle du marché et d'acheter là où, en fonction de son portefeuille, de son utilisation et de ses connaissances en bidouille PC, il va trouver chaussure à son pied. Pour répondre à cette interrogation, nous avons comparé cinq Pentium 90 (P90), représentatifs des différents modes de distribution. Ce n'est pas un comparatif et ce n'est surtout pas exhaustif.

Par acquis de conscience, il faut quand même vous prévenir qu'un PC restera toujours un engin vicieux et imprévisible. Quels que soient la marque et le prix vous ne serez jamais à l'abri de problèmes à répétitions et vous serez forcément amenés à vous pencher sur la technique, même si certains constructeurs prétendent le contraire. Il est illusoire à l'heure actuelle de vouloir utiliser un PC et faire fonctionner toutes sortes de logiciels sans un minimum d'investissement technique et de compréhension de la machine. Si vous ne voulez pas de ça ou que personne de votre entourage n'est susceptible de vous aider, achetez un Mac.

DES PISTES POUR CHOISIR SON MATÉRIEL

Si vous optez pour un Pentium 75 ou 90, les différences entre les machines sont plus réduites et donc les risques de mauvais choix aussi. En fait, la carte mère devrait inclure les principaux composants. Le *bus* PCI et le contrôleur intégré FAST IDE vous mettent ainsi à l'abri des mauvaises surprises.

Il existe différents fabricants de cartes mères, INTEL bien sûr, mais aussi bon nombre de constructeurs taïwanais ou chinois, ainsi que des marques qui fabriquent leurs propres cartes. En général, même si ce n'est pas forcément la plus rapide, une carte INTEL garantit compatibilité, intégration et performance. Il faut vérifier que la mémoire RAM soit bien en 70 ns (la norme) ou moins, et qu'un cache d'au moins 256 Ko soit inclu.

Une nouvelle génération de mémoire appelée EDO arrive. Elle est supportée par des cartes mères nouvelles ; elle est plus rapide et il serait possible de se passer du cache (à vérifier en test). D'ailleurs le peu de différence entre les cartes est parfaitement illustré par nos tests. Sinon dans le boîtier, il ne reste que deux composants, le disque dur et la carte vidéo. Cette dernière peut être intégrée à la carte mère comme pour un des ordinateurs du test mais c'est rare. Les différences entre les cartes sont de taille et expliquent en partie les différences sensibles notamment sous Windows où la conjonction carte-*driver* est fondamentale.

Le disque dur est important mais on retrouve généralement les mêmes fabricants, tous fiables (Conner, Western Digital, Seagate, IBM, Quantum). En ce moment Western avec sa série Caviar a le vent en poupe, Quantum avec la série Ligthening est bien situé, seul Seagate est peut être un cran en dessous avec notamment des temps d'accès souvent un peu lents. Pour le taux de transfert en FAST IDE, les disques arrivent tous en utilisant du cache à au moins 4 000 Ko/s ce qui est très confortable.

Ceci dit, au final et dans les applications, les différences ne sont pas si impressionnantes

que ça. Il reste le clavier, la souris et le moniteur. Pour les deux premiers, facile de juger, de plus un remplacement est peu onéreux. Mais pour l'écran, il en va tout autrement, c'est généralement le point faible des configurations basiques et les moins chères. L'écran plat n'est toujours pas la règle et la qualité est extrêmement variable, nous nous y sommes donc particulièrement intéressés.

Pour nos tests, nous avons commandé aux constructeurs des Pentiums 90 de base. L'équipement commun à tous était un *bus* PCI, contrôleur intégré FAST-IDE, 8 Mo de RAM et 256 Ko de cache. Les tests effectués sont ceux que vous avez l'habitude de trouver dans **PC.FUN**, un *cocktail* de *benchs* et d'applications dignes d'un P90. Ils ont tous été effectués avec la même configuration DOS et Windows. Un tableau (p. 97) valant mieux qu'un grand discours, nous n'insisterons que sur les points forts et... faibles de chaque machine.

DELL ET GATEWAY : LA VENTE DIRECTE

J'étais par principe farouchement opposé à cette solution pour deux raisons principales : impossibilité de tester son matériel avant l'achat et pas d'interlocuteur physique. Je dois avouer que j'ai révisé mon opinion en faisant ce test car certains constructeurs font réellement de gros efforts pour combler cette absence et les prix sont très intéressants. Nous avons donc testé deux ordinateurs, un Dell et un Gateway, car ces deux noms reviennent le plus souvent en ce moment.

Gateway m'a tout d'abord étonné par un accueil impeccable avec un numéro vert et donc gratuit (c'est préférable, vous appelez en Irlande). Ce qui ne veut pas dire : hôtesses à la voix suave qui vous embobinent mais interlocuteurs compétents et patients qui vous renseignent en français et vous guident vraiment. Vous avez un problème avec votre machine ? Un service d'assistance téléphonique gratuit et joignable est à votre disposition et prend le temps de faire avec vous le tour du problème, et même si l'erreur vient de votre part, l'aide est dispensée avec sérieux et patience. On vous expliquera comment configurer votre machine pour que le logiciel récalcitrant que vous voulez installer fonctionne. La garantie est de trois ans avec un an sur site et l'intervention le jour ouvrable suivant. Vous avez même une clause de 30 jours « satisfait ou remboursé ». Le respect de ces engagements nous a d'ailleurs été confirmé.

Leur modèle de base ne l'est vraiment pas dans les faits. L'équipement est très haut de gamme : disque dur 1 Go, cache SRAM 15 ns, lecteur CD-ROM 4x (certes un Mitsumi mais nous n'avons pas eu de problème de compatibilité logicielle), carte vidéo 2 Mo, écran 15 pouces plat tube trinitron avec tous les réglages de géométrie, souris Microsoft, excellent clavier et Microsoft *Office Pro 4.3* (*Word*, *Excel*, *Access*, *Power Point*). Pas mal, non ! Certes la machine coûte environ 15 500 F, mais compte tenu de l'équipement, c'est moins cher que le revendeur du coin.

Plus incontestable, tous les éléments sont modulables à la carte : si 540 Mo de disque vous suffisent, il vous en coutera environ 900 F de moins. À l'inverse, vous pouvez ajouter ou améliorer des composants en payant plus. Le seul point faible de la machine est sa carte graphique ATI mach 64. Sous DOS, elle est lente et pas toujours très compatible (par exemple, les vidéos de *Wing Commander III* ne fonctionnent pas). L'alternative proposée est une carte à base de S3 Trio 32 moins performante.

Sinon la mise en œuvre est très simple, les connexions sont repérées, les logiciels sont préinstallés, on vous livre les disquettes et pour le *pack Office* le CD. La documentation en français, claire et explicite, rentre assez dans les détails en expliquant la configuration de la carte mère.

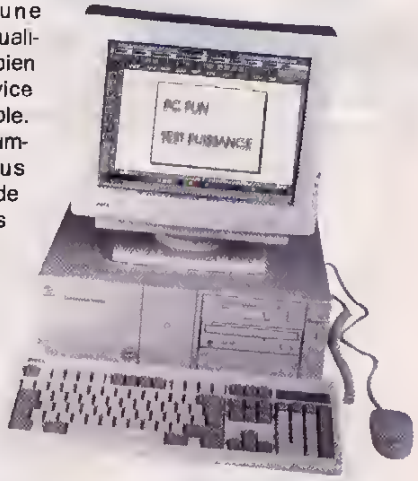
La finition donne une impression de sérieux. À l'intérieur tout est bien rangé, la visserie est très soignée, les *slots* d'extensions sont bien dégagés et un ventilateur puissant est judicieusement placé. Seul l'accès à la mémoire et aux disques n'est pas très aisé. Les performances de la machines sont homogènes, mais Gateway serait bien inspiré de changé de carte graphique standard pour du S3.

En résumé, c'est une machine au rapport qualité/prix exceptionnel, bien finie et avec un service après-vente remarquable. J'ai failli oublier le plus important, Gateway vous fournit même un tapis de souris avec des tâches noir sur fond blanc comme sur une vache, l'emblème de la marque.

Chez Dell, vous appelez un numéro payant pour commander et là aussi l'accueil est professionnel. Un service d'assistance téléphonique très compétent, gratuit et joignable 24 h sur 24 est à votre disposition, nous l'avons essayé par personne interposée. La garantie est de un an sur site, jour ouvrable suivant, et vous pouvez moduler votre ordinateur à la commande (disque, cartes, etc.).

Au déballage et à l'installation,

Gateway Standard P-S 90 : Des vaches plein la micro. Les Américains n'ont pas honte de leurs origines.

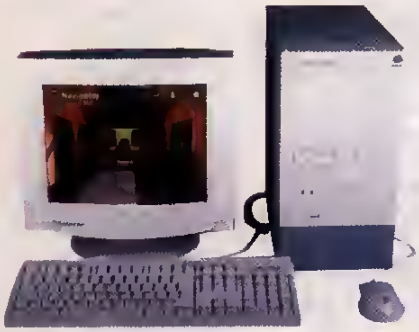


Dell Dimension XPS 90 : excellent rapport qualité/prix. En prime, il est beau.

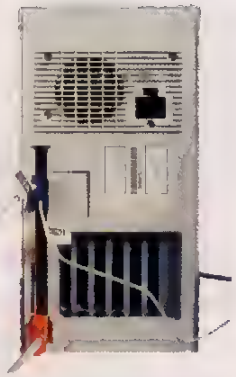
nous avons été séduits par l'esthétique du boîtier, de l'écran et la facilité de connexion (les prises sont marquées). Le clavier et la souris sont de bonne qualité et l'écran nous a agréablement surpris même si au final, il n'est pas fabuleux dès qu'on monte dans les résolutions, et que la déformation de l'image ne se régle pas en façade.

Dans la boîte, les nappes sont un peu en bazar, mais l'accessibilité aux connecteurs d'extensions est très aisée. Un lecteur CD-ROM 4x Mistsumi est fourni en standard, et autre bonne surprise, on découvre une carte graphique # Nine dotée d'un S3 Trio 64 et accompagnée d'un *driver* vidéo sous Windows très complet. Seule ombre au tableau, un disque de 360 Mo (pour un supplément modique, vous avez un 525 Mo). Par contre, c'est un Quantum Lightening avec de bonnes performances.

Lorsqu'on allume le Dell, on est un peu surpris de la configuration du DOS, seuls 517 Ko sont disponibles en mémoire conventionnelle. Cela doit déjà être la source de quelques appels car pratiquement aucun jeu ne fonctionnera. La documentation fournie est en français (sauf pour la carte vidéo) complète et compréhensible. Tout est expliqué jusqu'au plus pointu comme les cavaliers de la carte mère.



Packard Bell Axcel 1606T : Si le bandeau gris au bas de la tour ne vous plaît pas Packard vous en propose de toutes les couleurs.



La face cachée de Packard Bell : des connexions en couleur, plus fort que Mac.

En résumé, Dell propose une machine très homogène avec de bonnes performances globales sans failles. Compte tenu du lecteur CD fourni, le prix est exceptionnel.

Avec Gateway et Dell, nous pouvons tout à fait vous conseiller la vente directe à condition de savoir ce dont vous avez besoin et que le téléphone ne soit pas un obstacle psychologique pour vous.

Packard Bell : l'achat en grande surface ou magasin spécialisé

Packard Bell est la marque la plus répandue en grandes surfaces (Conforama, Carrefour, etc.), c'est pourquoi nous l'avons sélectionnée. Ce type de distribution ressemble à la vente directe. L'avantage, c'est que vous allez dans le magasin et que vous repartez avec l'ordinateur sous le bras. L'inconvénient, c'est dans certains l'incompétence du vendeur, lorsqu'il y en a un...

Vous avez intérêt à savoir exactement ce que vous voulez. Il n'est que rarement possible de tester votre machine avant l'achat mais vous pouvez voir le modèle. Ce qui ne vous est certes pas d'un grand secours car rien ne ressemble plus à un PC qu'un autre PC. Vous pouvez voir le clavier, la souris et l'écran mais ça n'est pas une garantie non plus car deux écrans du même modèle réglés différemment n'ont souvent rien à voir.

Une fois l'achat effectué, le magasin ne sera plus en rapport avec vous, Packard Bell prend le relais. Une assistance téléphonique gratuite au Pays-Bas vous dépanne avec beaucoup de gentillesse, de compétence et de patience. Là, je peux parler en connaissance de cause puisque le PC de test avait un problème (ce qui ne dévalorise pas la marque car comme je le disais au début, c'est toujours possible). Seul hic, le service est plus difficilement joignable que Dell ou Gateway, souvent on vous rappelle car tous les dépanneurs virtuels sont occupés. Il y a également une maintenance sur site durant l'année de garantie, celle-ci intervient dans les 72 h ouvrables ce qui est assez long.

Le credo de Packard Bell, est la simplicité d'utilisation pour le débutant. C'est pourquoi en allumant votre machine, un Axcel 1606 T en l'occurrence, vous vous retrouvez dans une interface surcouche de Windows, le *Navigator 2*. De là, et en trois dimensions, vous allez lancer vos logiciels soigneusement rangés. Dans l'espace des enfants : les jeux ; dans le bureau : les applications sérieuses ; etc. Il paraît que ça plaît. Personnellement, je suis contre. Il va bien falloir utiliser des logiciels et donc apprendre la logique Windows, alors autant apprendre tout de suite à se servir de l'interface et ne pas passer par une étape supplémentaire. Autre problème, un certain nombre d'applications, surtout des jeux, ne fonctionneront pas à partir du Navigator sans modifier la configuration du DOS d'ailleurs cuneusement en EMS alors que la tendance va quand même vers un abandon de la mémoire paginée et que pour Windows ce n'est pas optimal (N.D.L.R. : J'veux bien te croire, pisque tu l'dis !).

Par ailleurs, les équipements proposés pour le prix ne me satisfont pas. Le disque dur (un Seagate) est assez lent, l'écran bien que de bonne qualité, est un 14 pouces à tube incurvé, la vidéo intégrée (un chip Cirrus 5434) n'est pas du haut de gamme avec un *driver* vidéo risible sous Windows. Rien dans tout cela ne justifie les quelques 16 000 F.

À l'intérieur du boîtier, si tout est propre et bien rangé, l'accessibilité est très moyenne ; amusez-vous à brancher un lecteur CD-ROM IDE sur la connexion du deuxième disque : bon courage. Un gros condensateur juste à côté vous oblige à jouer les Cloclo doigts de fée. Par contre, bravo pour la facilité de mise en œuvre. Tous les connec-

	GATEWAY Standard P5-90	DELL Dimension XPS 90	PACKARD BELL Axcel 1606T	VOBIS Etalon P90	VGA Computer P90
Prix	Moins de 15 500 F	Moins de 13 000 F	Moins de 16 000 F	Moins de 12 000 F	Moins de 11 000 F
Garantie	3 ans, 1 an sur site	1 an sur site	1 an sur site	1 an retour magasin	1 an retour magasin
Boîtier	Desktop	Desktop	Mini tour	Grande tour	Grande Tour
Slots d'extension	2 PCI/5 ISA/1 partagé	2 PCI/4 ISA/1 partagé	2 PCI/2 ISA/1 partagé	2 PCI/4ISA/1 partagé	2 PCI/4 ISA/1 partagé
Disque dur	Western Digital Caviar 1 Go	Quantum Ligthening 364 Mo	Seagate 540 Mo	Seagate 420 Mo	Western Digital Caviar 540 Mo
Carte graphique	ATI Mac 64 2 Mo	# 9 S3 Trio 64 1 Mo	intégrée Cirrus 5434 1 Mo	Diamond Stealth S3 Trio 64, 2 Mo	Diamond Stealth S3 Trio 64, 2 Mo
Lecteur CD	4 x Mitsumi	4 x Mitsumi			
Logiciels fournis	DOS, Windows, Office Pro 4 3	DOS, Windows	DOS, Windows, Works Money, Fun-Pack	DOS, Windows et/ou OS/2, CorelDRAW! 4	
Moniteur	Vivitron 15 pouces plat	15 pouces plat	14 pouces	14 pouces	14 pouces
Contraste	assez bien	bien	bien	moyen	
Netteté	bonne	moyenne	bonne	insuffisante	
Couleurs	très bien	bien	bien	bien	
Réglages	complets	limités	limités	limités	
Souris	excellente	bonne	bonne	moyenne	mauvaise
Finition intérieure	excellente	assez bonne	bonne	moyenne	insuffisante
Accessibilité intérieure	moyenne	bonne	insuffisante	excellente	bonne
Documentation	française, bonne	française, excellente	française, excellente	anglaise, insuffisante	inexistante
Tests DOS					
3D Bench (vidéo)	**71**	**91**	**71**	**91**	**91**
Processeur (Drystones)	**156 250**	**156 250**	**156 250**	**156 250**	**156 250**
Flight Simulator V (images/seconde)	**16**	**17**	**16**	**17**	**17**
Wing Commander III (images/seconde)	**11**	**14**	**12**	**14**	**14**
Temps d'accès disque (millisecondes)	**9,6**	**10,5**	**15**	**14,5**	**10**
Tests Windows					
Wintach (panel d'applications)	**104**	**89**	**66**	**85**	**108**
Windsock (ensemble des composants)	**812**	**800**	**808**	**802**	**832**
CorelDraw! 5 logo en fractal (secondes)	**8,5**	**8,8**	**9**	**8,5**	**8,5**
Photostyler effet diffusion sur image (secondes)	**25**	**25**	**26,5**	**25**	**25**
Truespace Render to file (heures)	**2 h 31**	**2 h 29**	**2 h 36**	**2 h 30**	**2 h 30**

teurs se repèrent avec des prises en couleur, impossible de se tromper et la documentation en français, est très complète et explicite. Le bilan est quand même assez négatif. Le rapport qualité/prix est décevant.

Pour le système de vente en grandes surfaces, quitte à rencontrer des difficultés pour être renseigné, autant acheter par vente directe.

Vobis : Un exemple de chaîne spécialisée

Nous avons testé un Vobis simplement parce que c'est la chaîne la plus implantée en Europe. Dans ce genre de magasin, en général pas plus cher que les petits revendeurs, vous avez l'avantage de la sécurité et de la pérennité de l'entreprise. Le risque de voir la marque disparaître avant la fin de la garantie est faible.

Sinon, restez vigilant sur la qualité du matériel, les moniteurs peuvent être moyen et tous les composants ne sont pas forcément en adéquation. Demandez toujours à essayer l'ordinateur que vous aller acheter. Le service après-vente est certes assuré mais il faut rapporter le matériel et le dépannage n'est pas immédiat. Vous risquez de devoir vous passer de votre machine quelques jours. Vobis assure une réparation ou un remplacement sous 48 heures. Les vendeurs sont souvent bien au courant et peuvent vraiment vous renseigner. Les configurations sont sans surprise, elle correspondent à ce qui est annoncé dans la brochure et généralement, ce qui est décrit est disponible. L'achat est donc simplifié par rapport aux autres solutions de vente.

Vobis Etalon P90 : ne vous fiez pas à son design, il a des talents cachés...

Au cœur du Vobis : un clic et les cartes tiennent.

VGA Computer : tout en kit. Faites le bon choix et vous trouverez même une belle tour.

Nous avons testé un Vobis Etalon P90. C'est l'entrée de gamme et il n'est pas cher. La machine est globalement satisfaisante avec une vidéo Diamond Trio 64 - 2 Mo excellente (d'autres cartes sont disponibles au choix), mais le disque est un peu moyen. L'écran est de piètre qualité, il va falloir dépenser plus pour un 15 pouces...

Mais le Vobis a des talents cachés. D'abord la mise en œuvre est aisée et les connexions sont marquées. Et surtout, plus besoin de tournevis si vous voulez installer une carte son ! Les parois latérales s'ouvrent avec un simple bouton et les cartes sont maintenues en place par un support qui se clique : génial ! Le fait d'avoir une grande tour est également positif : il y a de la place et les manipulations sont aisées. Par contre la documentation en anglais est très minimaliste. En résumé le Vobis Etalon – l'écran mis à part – est un bon choix.

Pour ceux qui préfèrent dialoguer avec un interlocuteur physique, le traditionnel magasin a encore son charme.

La petite boutique qui assemble ses PC sur place

La solution la plus économique reste le revendeur du coin qui assemble l'ordinateur dans l'arrière boutique ou sous vos yeux. Comment procéder : vous feuilletez les pubs dans les magazines, vous relevez les moins chers et vous aller voir, ce qui implique que vous habitiez assez près d'une grande ville, et encore la majorité des revendeurs sont situés en région parisienne (N.D.L.R. : Merci pour la Province !). Dans une petite ville, rendez visite au revendeur local. De préférence, ne traitez pas avec une boutique individuelle par correspondance.

Dès le début, sachez que l'investissement en temps risque d'être important. N'achetez dans ce type de magazin que si vous avez déjà de bonne connaissances techniques ou si quelqu'un peut vous accompagner. Une fois sur place, jugez si possible l'accueil, les compétences et les retours éventuels d'autres clients. Jouez la sécurité en vous assurant d'avoir une carte mère INTEL, vérifier le processeur.

Pour un P90, un refroidissement par radiateur suffit mais un ventilateur de boîtier en plus de celui de l'alimentation est le bien venu. Pour la carte vidéo, demandez une Diamond, une Miro ou une autre carte de marque à base de processeur S3 Trio 64, une carte de gamme inférieure n'est pas vraiment en adéquation avec un Pentium 90 PCI. Pour le disque, préférez un Western Digital Caviar, un IBM ou un Quantum. Ensuite vient le délicat problème de l'écran. Soit vous acceptez un surcoût et vous achetez un écran de marque, soit vous tester à fond le modèle que l'on vous propose car souvent les revendeurs en change très rapidement.

L'avantage de ce type de vente réside surtout dans le prix, le choix de votre matériel et la possibilité de le tester sur place. N'achetez jamais sans avoir essayé votre machine et installé au moins un logiciel. Si vous avez une panne, vous avez un interlocuteur physique et en général, on vous dépanne de suite.

Les inconvénients sont nombreux. Certains « moutons noirs » essaient de vous rouler en déguisant la machine, d'autres ferment boutique au bout de quelques mois et adieu la garantie. Plus généralement, la transaction et les réparations éventuelles prennent du temps.

Nous avons testé un Pentium VGA Computer à titre indicatif et ne parlerons volontairement pas de l'écran car demain le test ne serait plus d'actualité. Pas de constante donc, à vous de voir sur place. L'ordinateur par contre a un équipement très luxueux : carte mère INTEL, carte graphique Diamond Stealth 64 Trio 2 Mo, et disque 540 Mo Western Digital Caviar. Évidemment, équipé comme ça les performances sont à la hauteur. Le boîtier (une grande tour) est pratique et accessible, par contre la finition est déplorable : carte mère clippée, nappes en bazar.

En gros, en rentrant, il faut commencer par ranger tout ça proprement et mettre des serres-clips en plastique. Exigez les spécifications techniques pour la carte mère et le disque dur et également les disquettes de la carte graphique, il n'est pas évident qu'on vous les donne, et je ne vous parle même pas de manuel ! Tout cela ne semble pas très engageant, mais il y a des avantages flagrants. Un prix très bas, la configuration de votre choix et presque toujours une réparation immédiate en cas de problème (compter quand même deux ou trois heures).

Au final acheter un clone chez le revendeur/assembleur : oui, à condition d'accepter les contraintes et d'avoir de solides connaissances en PC.

Stéphane Kauffmann

VOTRE SELECTION DES MEILLEURS CD-ROM

regroupent par genre (Culture, Art et ucatifs, Jeux, Charme) les présentations lmédia et interactives des meilleurs es. Ces CD sont des véritables guides achat, indispensablespour choisir vos ochains titres.»

VOTRE PREMIER CADEAU :

Profitez vite de votre CD-Rom GRATUIT !

Parmi des produits exclusifs CD-Sélection

ART & CULTURE
Votre sélection des meilleurs titres culturels et éducatifs. (plus de 60 titres présentés)

CHARME 1995
Votre sélection des meilleurs titres de charme. (plus de 90 titres pour tous les goûts).
Réservé aux plus de 10 ans

GAMES 1995
Votre sélection des meilleurs jeux (action, aventure, simulation, stratégie...). (plus de 60 titres presentés)

T RECEVEZ VOTRE CATALOGUE GRATUIT !

POUR COMMANDER PAR TÉLÉPHONE FAITES LE 36 68 90 06 24H/24

BON DE COMMANDE

à renvoyer à CD Sélection - 53, rue du Bas Meudon - 92130 Issy les Mx

om : ..... Prénom : .....
dresse .....
.....
Ville ..... Age .....

Merci de cocher le CD demandé...

- ☐ LE GUIDE D'ACHAT DES CD-ROMS DE JEUX
- ☐ LE GUIDE D'ACHAT DES CD-ROMS X
- ☐ LE GUIDE D'ACHAT DES CD-ROMS CULTURELS

Merci de joindre un chèque de 34 F pour participation aux frais de port et de manutention.
Vous recevrez rapidement votre CD et notre catalogue. Merci de votre confiance

Offre valable dans la limite des stocks disponibles et limitée à un CD par foyer : même nom, même adresse.

VOTRE SÉLECTION DES MEILLEURS CD-ROM !

LES MEILLEURS JEUX AU MEILLEUR PRIX!

DUNE

99 F

Bien evidemment tiré du film, ce jeu est magnifique et très réaliste. Vous devez vous livrer a un combat sans merci.
CD-Rom PC / Ref. 2200

7th GUEST

Un des meilleurs jeux de rôles. Dans une ambiance empreinte de mystère, vous êtes le héros du jour.
CD Hybride Mac-PC / Réf. 2201

WING COMMANDER 3

129 F

Ce jeu possède le don de faire rêver et de nous entraîner dans une aventure exceptionnelle. Réalisation fabuleuse.
CD-Rom PC / Ref. 2202

LANDS OF LORE

Sur ordre du Roi, parer les attaques d'une magicienne, retrouver le rubis de verité. Un Must qui permettra de vous initier en douceur aux jeux de rôles.
CD-Rom PC / Réf. 2203

129 F

Robocop 3	Ref. 2204			Legend of Kyrandia	Ref. 2215
LHX Attack Chopper	Ref. 2205			Heros of the 357 th	Ref. 2216
Birds of Prey	Ref. 2206			F 29 Retaliator	Ref. 2217
Indianapolis 500	Ref. 2207	Stormovick	Ref. 2211	Archer	Ref. 2218
688 Attack Sud	Ref. 2208	Dune 2	Ref. 2212	Epic	Ref. 2219
Chuck Yeager	Ref. 2209	Lure of Tempress	Réf. 2213	Shuttle	Réf. 2220
Car & Driver	Ref. 2210	Jurassic Park	Réf. 2214	Jimmy White's Snooker	Réf. 2221

BON DE COMMANDE

à renvoyer à CD Sélection - 53, rue du Bas Meudon - 92130 Issy les Mx

Si je ne suis pas entierement satisfait de ma commande, je serais remboursé intégralement sur simple demande

Nom ..... Prenom .....
Adresse .....
CP : ..... Ville : ..... Age : .....
Règlement par : (à l'ordre de CD Selection)
☐ Chèque ☐ CCP ☐ Mandat
☐ Carte bleue ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Date d'expiration carte bleue ... / ...

Ref	Titre	Prix TTC
Participation aux frais de port et manutention		34 F
	TOTAL TTC	

PCF/7/GB1

Les constructeurs de scanners à plat ont déterré la hache de guerre : codage des couleurs en 30 bits, augmentation des résolutions, bonus logiciels et chutes de prix (moins de 4 000 F)... Mais que reste-t-il aux petits ?

- **GENRE : Scanner multimodules (à main, motorisé, autoalimenté).**
- **ÉDITEUR : Primax.**
- **LANGUE : Français.**
- **CONFIGURATION MINI. : Windows 3.1, 386, 8 Mo de RAM, 5 Mo sur disque dur, bonne carte graphique.**
- **PRIX : Moins de 1 800 F pour le ColorMobile Direct et moins de 2 400 F pour le ColorMobile Office.**

L'Objet. Nu !

Un ramasse-couleurs multimodules

COLORMOBILE

AVANT toute chose, le choc ! Ça bouge... Si j'avais été une femme dans un film de série B, j'aurais bondi sur le tabouret à trois pieds préparé à cet effet, et aurais hurlé jusqu'à ce qu'un bel homme vienne me délivrer avec le courage et le charme dont lui seul a le secret.

Mais comme je suis un garçon et que j'ai longtemps attendu ma première voiture téléguidée, j'ai esquissé un sourire d'émerveillement : il avance tout seul. L'installation est simple, rapide et efficace. Il suffit de le brancher sur le port parallèle et d'installer le *driver* Twain. Pas de carte donc, pas de tournevis et pas de configuration. Placez-le sur la ligne de départ, appuyez sur le bouton « start », et il démarre ! Tout seul ! Magique ? Non, vous avez payé pour.

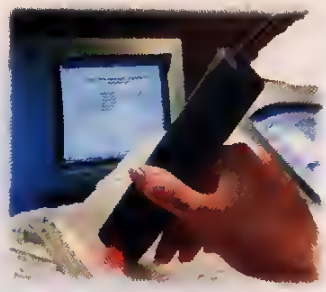
Outre l'indéniable satisfaction de voir s'accomplir un travail autrefois manuel, l'énorme avantage du ColorMobile réside dans la régularité et la linéarité du déplacement. La qualité de votre image sera la même le matin au réveil ou après des kilomètres dans *Doom*. Surtout qu'une tablette avec des rails ou TrackPad vous permettra de fixer le papier à *scanner* et forcera le *scanner* dans le droit chemin. Par contre ce n'est pas un 4 x 4 : gare aux irrégularités de terrain. Il a vite fait de patiner ou de virer, à défaut de faire des roues arrières. Pour *scanner* dans un livre par exemple, il faudra passer en mode manuel. Il suffit alors de débrayer le moteur ou de le déboîter et de pousser, à l'ancienne. Si par contre vous collectionnez les cartes de visites, les fleurs séchées ou les oreilles de Mickey, bref tout ce qui est plat et qui mesure moins de 10 cm de large, vous pourrez (avec la version « Office »), emboîter le *scanner* d'un clic sur son module à défilement. Vous aurez alors, posé dans un coin de votre bureau, un petit ensemble compact et toujours prêt à déglutir

Avec son moteur (clipé sur l'arrière du corps) et son TrackPad muni d'un rail, le ColorMobile vous assure une linéarité avancée ou une avance linéarisée...

	Module Moteur	Socle à défilement	Track Pad	Logiciels
ColorMobile Office	oui	oui	oui	ImagesPals Gol ReadIRIS-PresentIT
ColorMobile Direct	oui	non	option	Finishing Touch ReadIRIS

Différences Pack Office ↔ Pack Direct

Primax DataPen



J'ai énormément apprécié le DataPen. Son utilisation est immédiate : lancez son gestionnaire, puis votre traitement de texte préféré. Le dataPen se tient comme un stylo qu'il suffit de passer sur le texte que vous désirez saisir pour que celui-ci apparaisse à l'écran en direct. Comme vous saisissez directement dans votre traitement de texte vous pouvez au fur et à mesure écrire, annoter, ou même corriger. Souplesse, accès immédiat et taux de reconnaissance sont supérieurs à bien des O.C.R. (à comparer aux phases classiques scan, sélection de zones, reconnaissance, et transfert dans un traitement de texte). Le produit est génial : son ergonomie et son concept en font un outil facile, rapide et extrêmement efficace. Meilleur à tous les points de vues que les scanners à main (même pour de longs documents), son prix reste un peu élevé aux environs de 2 000 F.

Scanman color de Logitech

Si lui n'est pas motorisé et qu'il demande l'insertion d'une carte dans votre PC, il offre une qualité d'image légèrement supérieure. Des couleurs un peu plus fidèles et un effet de parasitage moins important (si vous scannez des images imprimées, l'effet de moirage sera bien moins prononcé). À noter également pour ceux qui ne possèdent pas de logiciel de retouche d'images qu'ImagesPals fourni avec le scanner Primax est beaucoup plus performant que Fototouch qui accompagne le Logitech. Un O.C.R., omnipage direct, est également fourni. Le choix est difficile entre un grand pas en avant dans le confort et une petite différence de qualité. Son prix est descendu à moins de 2 000 F.

tout ce que vous poserez entre ses rouleaux. Voilà pour le côté pratique : une maniabilité, une efficacité et une finition impeccables.

Les résultats maintenant. C'est quand même pour ça que vous allez vous le faire offrir ! Vous pourrez *scanner* de 100 à 400 dpi en N & B, 256 niveaux de gris ou 16 millions de couleurs (note à l'attention des gourmands : une photo en 9 x 13 cm et 16 millions de couleurs pèse pas loin de 10 Mo). Je serais plus nuancé sur la qualité de l'image qui n'est pas à la hauteur de la finition du produit. Elle sera suffisante pour une utilisation grand public ou bureautique mais bien trop moyenne pour les professionnels du graphisme. Et comme a *priori* je suis un professionnel, mon œil exercé sera sévère.

L'image manque de nuances, notamment dans les tons foncés qui ont une fâcheuse tendance à tirer vers le noir ou les tons clairs qui ont tendance à griller. Certaines couleurs comme les verts et les rouges sont enterrées. Le défaut le plus important, parce qu'il est difficilement rattrapable avec un logiciel de retouche, réside dans une mauvaise superposition de l'analyse RVB ce qui crée des effets de couleurs parasites bien visibles lorsque l'on zoome sur l'image. Si par exemple, votre image comporte du texte noir vous verrez des pixels rouges, verts, ou bleus déborder autour de votre texte. À titre de comparaison, si le phénomène se produit avec le Scanman color, il est bien moins important (voir l'encadré concernant cette bête-là). Les résultats sont d'ailleurs globalement légèrement meilleurs avec ce dernier. Aucun des deux ne saurait cependant souffrir la comparaison avec des *scanners* à plat de marque. Et c'est bien dommage car à qualité égale, l'encombrement, la maniabilité et le prix auraient pu séduire même les pros.

L'offre logicielle est excellente. La finition est parfaite, la facilité d'utilisation est optimale et la documentation ainsi que les manuels sont clairs et efficaces. Le ColorMobile pèche cependant par une qualité d'image qui reste malheureusement celle d'un *scanner* à main et qui le cantonne par conséquent à une utilisation grand public. Dans cette optique et pour un prix raisonnable, c'est un excellent produit, et la qualité Primax semble s'installer comme une référence.

Miguel Gregorio

Emboîté sur son socle il engloutira. Imperturbable et insatiable.

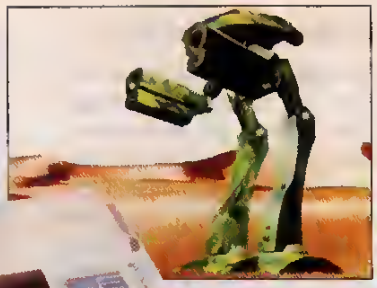
Une offre logicielle alléchante

- *ImagePals Go ! 2.0 possède tous les outils indispensables à la retouche d'images. De nombreux filtres d'effets spéciaux (déformation, aquarelle, estampage, coup de vent, etc.) la gestion de masques ou de bibliothèques ainsi qu'un module « album » en font plus qu'un simple logiciel d'accompagnement.*
- *Read Iris : Un O.C.R. (reconnaissance de caractères).*
- *Present it : un logiciel de présentation (PréAO).*

14/20

- Simple et efficace.
- Finition impeccable.
- Qualité des logiciels.
- Idéal pour les portables.
- Une qualité d'image qui reste celle d'un scanner à main.

Pour scanner dans toutes les positions.



Même si elle est un peu dégradée par l'acquisition depuis un scanner, la qualité de l'image reste étonnante.

Epson renouvelle et modernise sa gamme d'imprimantes couleurs avec la Stylus Pro et la Pro XL, respectivement A4 et A3. Seize millions de couleurs en 720 ppp, voilà de quoi réconcilier les goûts et les couleurs de tous les graphistes, les professionnels comme les amateurs.

- **GENRE : Imprimante jet d'encre couleur.**
- **CONSTRUCTEUR : Epson.**
- **CONFIGURATION MINI. : Windows 3.1, 386 à 25 MHz, 8 Mo de RAM, 10 Mo sur disque dur, VGA.**
- **PRIX : Moins de 5 000 F pour la Pro A4 et de moins 9 000 F pour la Pro XL A3.**

Votre goût et beaucoup de couleurs !

STYLUS PRO XL

A la rédaction, ils auraient préféré le modèle Stylus Pro en A4, moi aussi. J'imaginais déjà la tête de Poupette – Poupette, c'est ma femme – lorsque j'allais déballer l'encombrant appareil sur mon bureau.

Mais, m'sieur Epson n'en avait pas encore de disponible. Aussi, nous a-t-il prêté la Pro XL en nous affirmant que, mis à part le prix, l'encombrement et le format du tirage (A3 pleine page, dit aussi A3+) les deux modèles bénéficient des mêmes nouveautés. Pour avoir la paix avec Poupette, j'ai rusé. J'ai laissé traîner quelques tirages dont la qualité est proche de la photo. Bien entendu, elle a voulu connaître la provenance des clichés. J'ai avoué, peut être un peu vite. C'est alors qu'elle a insisté pour que je numérise quelques images issues de la vidéo des dernières vacances, pour en faire des sorties papier. Tel est pris qui croyait prendre...

Un p'tit détail me chiffonnait. Comment obtenait-on du 720 ppp quand la plupart des constructeurs annoncent 300 ou 360 ppp, voire 600 ppp ? Facile, m'sieur, on intercale un point entre deux autres, sur une résolution initiale de 360 ppp. Bon d'accord, l'idée est bonne, mais pas nouvelle, puisqu'elle était déjà employée sur la Stylus Color. Mais les techniciens d'Epson ont encore amélioré le procédé. Avec la technologie MicroDot, l'imprimante génère des points jusqu'à 30 % plus petits. Enfin, un mode d'impression en passes multiples limite le désagréable effet de bandes, dû au saut de la tête d'impression vers la ligne suivante. Là, je suis impressionné. Là-dessus, mon frère arrive, une disquette à la main. Oui, m'sieur, chez nous, l'informatique est une affaire de famille. Il souhaitait tirer son dernier chef d'œuvre. Déjà il plonge dans le pilote, s'extasie sur son ergonomie. En quelques clics, il optimise la machine et, 28 minutes plus tard, jaillit une image de synthèse de 10,5 x 17 cm en 720 ppp. Certes, ce n'est pas rapide, mais la qualité est à ce prix.

L'encre et les feuilles, ont un prix qu'il vaut mieux évaluer avant l'achat. Ainsi, il vous en coûtera un peu plus de 13 F, sans encre, pour un tirage A4 sur papier glacé (le nec plus ultra. N.D.L.R. : À ce prix là, on a sûrement le cadre en prime...), contre 1 F pour une feuille spéciale en 720 ppp et 0,70 F en 360 ppp. À cela, il faudra rajouter 0,08 F pour l'usure de la cartouche noire et 0,20 F pour la couleur. Bien entendu, ces calculs moyens et théoriques, d'après les données d'Epson, s'entendent pour une couverture de 5 % – à peu près un rectangle de 1 x 1,5 cm ou 1 500 caractères –, quelle que soit la couleur. Cela dit, sur du papier standard, c'est aussi très correct.

Un jeu de cartouches, une noire et une couleur, qui regroupe le cyan, le magenta et le jaune, autorise une autonomie théorique de 875 copies. Malheureusement, si une des trois couleurs est vide prématurément, on est contraint de changer la cartouche, même s'il reste de l'encre dans les deux autres réservoirs. Voilà, m'sieur, cette fois j'vous ai tout dit. Je me sauve, j'ai rendez-vous avec ma femme...

Alain DAUBERVILLE

18/20

- La qualité des tirages.
- L'absence de bruit.
- L'ergonomie du pilote.

- Le temps nécessaire pour les sorties.

Des résultats impressionnants !

. jargon .

Résolution
Elle est mesurée en points par pouce (ppp) ou en dpi (dot per inche). Il s'agit du nombre de points que peut contenir une ligne dans les deux dimensions d'un carré de 2,54 cm (1 pouce). Plus le nombre de points est important, plus la résolution est importante et, par conséquent, plus l'image est fine et détaillée

La boutique pour

ATTITUDES

Juke box range CD

1290 F

Le premier rangement intelligent pour vos compact-disques. Stockage anti-poussière de 200 CD. Sélection instantanée par affichage numérique de la position du disque. Extraction du CD en douceur par un mécanisme de nettoyage incorporé. Effet spécial grâce à un éclairage intégré. Livré avec répertoire alpha-numérique. Possibilité de fixation murale. Coloris : noir, anthracite, blanc.

• Réf. Noir : A505, Anthracite : A505 A, Blanc : A505 B

L'avenir appartient aux accessoires hyper intelligent et multifonctions. Cette montre-télécommande Casio fait déjà partie de ces produits du futur. Non seulement elle vous indique la date et l'heure, mais elle fait office de télécommande pour vos télévisions, magnétoscopes, lecteurs CD, chaînes hifi, portes de garage et tout autre appareil fonctionnant par ondes infrarouges. Il vous suffit pour cela de taper sur le clavier de la montre le code correspondant à la marque de vos appareils. C'est aussi un chronomètre perfectionné et une calculatrice. Sa fonction alarme vous réveille tous les jours à l'heure. Accepte jusqu'à 16 transferts de données.

Réf. : A560

690 F

Montre télécommande

Un concept novateur dans la gestion du quotidien. Avec l'organiseur vocal, pour organiser votre vie privée et professionnelle, il suffit de le dire ! C'est le premier organiseur de poche à commande et restitution vocale. Cet ordinateur qui tient dans la paume de la main reconnaît votre voix, comprend vos instructions, répond et affiche, sur simple commande vocale, tous les renseignements dont vous avez besoin.

• Réf. : A601

1490 F

Organiseur vocal

Toute l'ambiance des casinos dans votre main ! Les règles authentiques de mise et de paiement, doublées d'un effet sonore quand la roulette tourne, si vous gagnez ou vous perdez. Partagez toute l'excitation du jeu avec deux de vos amis (paris acceptés de 1 à 3 joueurs). Affichage digital gérant des mises et des gains.

• Réf. : A504

390 F

Roulette électronique

ATTITUDES Bon de commande à renvoyer avec votre paiement à ATTITUDES, 5-7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex
ATTITUDES en direct : Tél. : (16-1) 43 72 16 47 - Fax : 40 24 11 08

NOM .....PRÉNOM .....
N° .....RUE .....
CP .....VILLE .....
ADRESSE DE LIVRAISON, SI DIFFÉRENTE
N° .....RUE .....
CP .....VILLE .....

Carte Bleue ❑ N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Expire fin : |_|_|_|_|

Chèque Bancaire ❑
Chèque Postal ❑ } à joindre à votre commande à l'ordre d'ATTITUDES
Contre remboursement et envoi recommandé ❑ Frais selon taxes en vigueur

MA COMMANDE PERSONNELLE		En caractère d'imprimerie SVP	Emballage cadeau cochez ici		
Qté	Réf.	Désignation	▼	Prix U.	TOTAL
1 cadeau Surprise dès votre 3è ligne de commande					GRATUIT
				Participation aux frais de traitement et Assurance	39 Frs*
				TOTAL DE MA COMMANDE	

Mode de paiement « j'autorise à débiter mon compte »
cocher ou compléter les cases de votre choix

Nom : **Date :** **Signature :**

* Sauf produit volumineux indiqué par une * sur le catalogue.

MÉDIA FX

12/20

- **GENRE :** Carte son ultistandard.
- **CONSTRUCTEUR :** Spea.
- **PRIX :** Moins de 1 200 F.

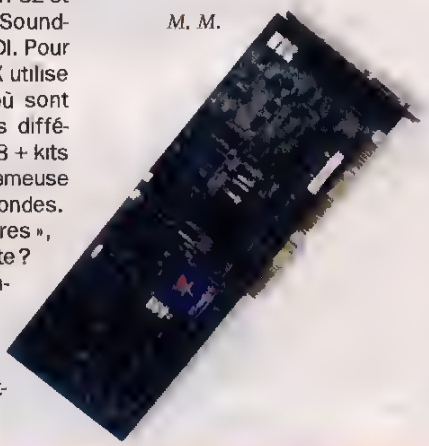
↗ Prix. Digits.

↘ Musique SB et table d'ondes.

Encore une carte complète, mais avec des faiblesses.

Très longue, la Media FX possède trois connecteurs audio et trois pour CD-ROM de « l'ancienne génération » en *bus* propriétaire. Ce qui est un handicap pour les CD-ROM d'aujourd'hui qui se branchent directement sur de l'IDE...
Le fonctionnement se fait par des *drivers* qui vont permettre d'émuler des standards tels que l'Adlib, le Roland MT-32 et les incontournables SoundBlaster et General MIDI. Pour ce dernier la Media FX utilise une ROM de 2 Mo où sont stockés les sons des différents instruments (128 + kits de batterie) ; c'est la fameuse technologie à table d'ondes.
Voilà pour les « chiffres », que vaut-elle sur la route ? Aïe, aïe, aïe ! L'émulation SoundBlaster est celle du très vieux et poussif OPL2 de Yamaha, c'est-à-dire que l'on n'a même pas droit à la stéréo. La musique en SB ferait rire aux éclats un sourd muet asthmatique : imaginez un air de banjo en plein jeu d'action ! Cela dit, on peut lui reconnaître un excellent rendu dans la restitution des digitalisations, avec une sacrée dose de *punch* et de profondeur. Le General MIDI n'est pas plus convaincant que ça, sans toutefois être médiocre. Au final, c'est une carte sympathique, mais elle ne détonne pas par sa qualité d'émulation qui ne fonctionne pas toujours très bien. ◆

M. M.



ELSA WINNER 1000 AVI PCI

12/20

- **GENRE :** Carte graphique.
- **CONSTRUCTEUR :** Elsa.
- **PRIX :** Moins de 2300 F.

↗ Installation automatique. Ergonomie du pilote. Possibilité de caler précisément son écran et sa carte.

↘ Performances moyennes. Rien de plus pour les fichiers AVI.

Des performances en dessous de nos espérances.

La Winner 1000 AVI ne diffère pas beaucoup des autres cartes vidéo du marché. Mais les 2 Mo de DRAM à 70 ns et le nouvel accélérateur S3 868, intégrant le fameux accélérateur AVI, laissaient supposer de belles performances.
Déception. En effet, sous Windows, les mesures se sont avérées justes moyennes et nous n'avons pas remarqué de différences avec un film lu avec un S3 864, sans accélérateur. La carte est destinée à Windows et aux applications CAD. L'installation est automatique, et l'ergonomie du pilote sous Windows, est conviviale. Ainsi un utilitaire reconfigure la résolution, la fréquence, l'écran virtuel et les polices. Il mémorise jusqu'à six configurations différentes que l'on rappelle grâce à des boutons radio. Mais il faudra relancer Windows pour valider les nouveaux réglages.
L'utilisateur aura intérêt à bien connaître les spécifications de son écran pour renseigner le pilote, malgré une liste exhaustive de près de soixante constructeurs et assembleurs. Heureusement, un test intégré et temporisé renseigne sur la validité des réglages. Enfin, les experts apprécieront la possibilité de caler la Winner 1000 à leur moniteur. Tout y est : les vitesses de synchro. horizontale et verticale, en nanoseconde, en mégahertz et kilohertz. ◆

A.D.

IIYAMA VISION MASTER MF86 17A

17/20

- **GENRE :** Moniteur 17 pouces.
- **CONSTRUCTEUR :** IIYAMA.
- **PRIX :** Moins de 5200 F.

↗ Prix. Qualité de l'image. Équipement.

↘ Pas de réglage direct contraste/lumière.

L'excellence au meilleur prix.

LA prononciation du nom n'est pas vraiment un atout, par contre le prix plancher de ce moniteur mérite de s'y pencher. D'aspect assez austère, les caractéristiques techniques sont impressionnantes : pas de masque de 0,26, résolution maximale de 1 600 x 1 280 à 69 Hz, économiseur d'énergie, connexion supplémentaire de type BNC et une garantie de trois ans sur site. Duf !
Les réglages se font par un écran LCD et trois boutons digitaux. La combinaison de touches est bien pensée, les réglages s'effectuent intuitivement. Ils sont d'ailleurs très complets : coussin, trapèze, rotation, température de couleurs. Dommage que le contraste et la luminosité ne se règlent pas directement par molette.
La qualité de l'affichage, la seule chose qui compte vraiment, est une bonne surprise, le contraste et la netteté sont excellents. Les couleurs sont plus discutables, le rouge est peu affirmé bien que l'équilibre général soit correct, mais c'est avant tout une histoire de goût. En montant dans les résolutions, il n'y a pas de déformation notoire de l'image et la netteté reste bonne. L'ensemble de l'écran est utilisable pour l'image et la diagonale utile est de 40 cm, presque du vrai 17 pouces. Indéniablement l'écran Iiyama offre un rapport qualité/prix exceptionnel. ◆

S. K.

PAPILLON par la forme et les couleurs : saluons la prouesse technologique des ingénieurs d'IBM puisqu'ils ont réussi à franchir une étape supplémentaire dans la miniaturisation des portables. Le Thinkpad 701

- **GENRE : Portable lilliputien à grand écran.**
- **CONSTRUCTEUR : IBM.**
- **PRIX :De 34 à 46 000 F.**

16/20

« PAPILLON » THINKPAD 701

est tout d'abord incroyablement petit. Si petit que le clavier ne tenait pas dans la machine. Qu'à cela ne tienne, il se déplie à l'ouverture grâce à un système ingénieux de glissière. Seconde surprise, la taille de l'écran ; sa surface correspond presque aux dimensions du portable (24,7 x 20,1 x 4,4 cm). C'est un 10 pouces d'une qualité ahurissante si vous optez pour le modèle à matrice active. Le rendu des couleurs est excellent, il autorise la vidéo et même des jeux en 3D !

Mais l'intégration ne s'arrête pas là puisque le Papillon dispose en standard d'une carte son 16 bits compatible SB Pro et d'un haut-parleur intégré. Le lecteur de disquette est externe mais fourni, et les différents ports (série, parallèle, VGA et clavier) sont également externes et se fixent en cas de besoin à l'arrière du portable. Il y a même un port infrarouge qui permet de communiquer entre autres avec une imprimante ! Le 701 dispose aussi d'un modem.

À l'usage, cette miniaturisation extrême ne se fait pas au détriment de l'utilisation. Le clavier est agréable pour un portable, le *trackpoint* (bouton qui remplace la souris) se manipule très bien et conjugué à l'écran : le Papillon a tout d'un grand. Au niveau performance, le 701 est également à la hauteur avec un affichage rapide, 4 ou 8 Mo de RAM, un DX2 50 ou DX4 75 suivant le modèle et un disque amovible rapide jusqu'à 720 Mo. L'autonomie est de 2 h 30 et vous disposez de deux ports PCMCIA. Seule crainte, la fragilité. Ainsi, le système de port amovible, mais aussi le clavier ne doivent pas être maltraités – brutes et Laurent s'abstenir. Par contre vu le prix, à moins d'avoir un oncle en Amérique...

S.K.

AMAR INTERACTIVE FRANCE
A SUBDIVISION OF AMAR MULTIMEDIA TECHNOLOGY INC - LOS ANGELES, USA

LE DISTRIBUTEUR EXCLUSIF ET PRIVILEGIE DES PLUS GRANDES PRODUCTIONS AMERICAINES

DERNIERES NOUVEAUTES "X" MULTIMEDIA GARANTIES 100% INTERACTIVES

INEDIT EN FRANCE

L'EVENEMENT

AVANT PREMIERE EUROPEENNE

SEYMORE BUTTS INTERACTIVE II

IN PURSUIT OF PLEASURE

APRES L'ENORME SUCCES DU PREMIER VOLUME ET PLUS DE 8 MOIS D'ATTENTE ENFIN DISPONIBLE LE PLUS INCROYABLE CD-ROM X INTERACTIF

DOUBLE CD DOUBLE PLAISIR

GARANTI 100% INTERACTIF

100% HARD CORE

VERSION MAC/PC - REF NM/005

PRIX SPECIAL : 295F

CE DEUXIEME VOLET COMMENCE LA OU LE PREMIER SE TERMINE SEYMORE BUTTS VEUT REJOINDRE SA NOUVELLE CONQUETE BRIANNA. IL VOUS FAUDRA AIDER SEYMORE A GAGNER DE QUOI PAYER SON BILLET D'AVION, EN ORGANISANT POUR SES AMIS UN SERVICE DE RENCONTRES AVEC LES PLUS BELLES FEMMES DES USA. ET SI VOUS SAVEZ A CHAQUE INSTANT, CHOISIR LES BONNES OPTIONS EN VOUS AIDANT DE VOTRE ART DE LA DRAGUE, VOUS POURREZ PARTAGER LES EBATS TORRIDES ET VOUS IMMISCER DANS L'INTIMITE DES PLUS BELLES CALIFORNIENNES... A VOUS DE JOUER ET DE DRAGUER COMME IL LE FAUT !!!

LA SUPER PROMOTION DU MOIS A NE PAS MANQUER

VIENT DE PARAITRE

CE NOUVEAU CD X REACTIF DE STIMULATION

ISSU D'UNE DES PLUS GRANDES PRODUCTIONS AMERICAINES

EROTIC VIRTUAL SAMPLER

QUASI-GRATUIT

LES MEILLEURS EXTRAITS HYPER REACTIFS D'UNE COLLECTION HORS DU COMMUN POUR DECOUVRIR LE TOP DE CD-ROMS INTERACTIFS

49F seulement

GARANTI 100% HARD CORE

VERSION MAC/PC - REF OP/001

300 AUTRES CD "X" DISPONIBLES

Regardez Bien et Comparez

SEYMORE BUTTS N°1 - PC - REF NM/004 - PRIX: 295F
THE DREAM MACHINE - MAC/PC - REF NM/002 - PRIX: 295F
SAMOURAI PERVERT - MAC/PC - REF A6/001 - PRIX: 365F
VAMPIRE'S KISS - MAC/PC - REF OP/002 - PRIX: 338F
VIRTUALLY TOURS N°2 - MAC/PC - REF GI/019 - PRIX: 265F
VIRTUALLY YOURS - MAC/PC - REF GI/002 - PRIX: 259F
SEX THERAPY - MAC/PC - REF SP/009 - PRIX: 375F
MIND TEAZZERS N°2 - MAC/PC - REF VI/047 - PRIX: 215F
HOT SLOTS - MAC/PC - REF VI/042 - PRIX: 269F
VIRTUAL VIXENS - MAC/PC - REF: AZ/001 - PRIX: 262F

LES PRIX LES MOINS CHERS POUR PREUVE :
SI VOUS TROUVEZ MOINS CHERS AILLEURS NOUS REMBOURSONS LA DIFFERENCE
SI VOUS N'ETES PAS SATISFAITS NOUS REMBOURSONS INTEGRALEMENT

PRIX SPECIAUX REVENDEURS AU : 40 95 19 40

CONSULTEZ NOS AUTRES OFFRES & COMMANDEZ SUR MINITEL : 3615 AMAR

BON A DECOUPER ET A RETOURNER A : AMAR INTERACTIVE
20 BIS AVENUE BOURGAIN - 92130 ISSY LES MOULINEAUX
PCF 0695

Je désire recevoir, sous pli clos et discret, sans aucun engagement ultérieur de ma part, le(s) CD(s) suivant(s)
☐ REF: NM/005....295F ☐ REF: OP/001.....49F
☐ REF: ☐ REF: ☐ REF: ☐ REF: ☐ REF:
Je règle la somme de ....frs+ 29F de frais d'envoi, par : ☐ CHEQUE ☐ MANDAT ☐ A RECEPTION, AU FACTEUR (+35F)
☐ CB N° DATE D'EXPIR. SIGNATURE
NOM PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL VILLE

VENTE EGALEMENT SUR PLACE DANS L'UNE DE NOS BOUTIQUES AGREES
64 BD VOLTAIRE - 75011 PARIS ou 1 RUE DE L'AQUEDUC - 75010 PARIS

FIRESTORM GAMESTICK

14/20

- **GENRE : Joystick.**
- **CONSTRUCTEUR : Primax.**
- **PRIX : Moins de 200 F.**

↗ Agréable à manier.
↘ Bouton au sommet peu ergonomique.

Un joystick honnête à un prix raisonnable.

Le Firestorm a le *look* du *joystick* classique : quatre bonnes ventouses qui collent bien, deux molettes de calibration (horizontale et verticale) et un interrupteur de tir rapide, planqué sous le socle aérodynamique (adieu les déclenchements involontaires de turbo-tir). Le manche épouse bien la forme de la paume de votre mimine. Le revêtement en élastomère d'un gris-vert doux au regard donne à la manette un toucher velouté assez agréable, et empêche tout glissement intempestif dû aux mains moites d'angoisse. Il n'y a aucun effet d'angle, ce qui assure une parfaite maîtrise en jeu, mais qui peut s'avérer embêtant pendant les calibrations. Le *joystick* répond très bien, au huitième de tour, et les deux boutons sont souples et sensibles. Le positionnement du bouton au sommet du manche est le gros défaut du *joystick*. Comme vous pouvez le voir sur la photo, l'angle du manche «coupe» le bouton du prolongement de la main. Pour appréhender facilement ledit bouton, mieux vaut avoir un pouce d'une longueur approximative de 7 à 8 cm, ce qui n'est pas donné à tout le monde vous avouerez (moi, je vois que E.T. dans le genre). ◆

D.C.

GLIDEPOINT

4/20

- **GENRE : Trackpad.**
- **CONSTUCTEUR : Cirque.**
- **PRIX : Moins de 700 F.**

↗ On rigole deux minutes.
↘ Pas pratique à utiliser, mais alors pas du tout.

Prix prohibitif pour un tel gadget.

Quoi que c'est, un *trackpad*? Eh ben, en l'occurrence, c'est un p'tit machin de 5,5 cm sur 4, sur lequel on balade négligemment l'index, le majeur, le nez ou tout autre partie du corps au choix (je vous conseille quand même un doigt). Le mouvement du dudit doigt déplace sur l'écran le curseur souris. En tapotant du bout du doigt le *pad*, vous cliquez ! Et oui, le *trackpad* est censé remplacer la souris ou le *trackball*, surtout pour les portables.

«Ouaziva, mégacool», me direz-vous. Ben non. Déjà, c'est pas précis. J'ai longtemps essayé d'atteindre un minuscule icone sous Windows. *No way, baby*. J'ai même cru être parkinsonien, tellement c'était difficile. De plus, il suffit d'appuyer un petit peu trop sur le *pad* lorsque l'on pose son doigt afin de bouger le curseur, pour qu'un clic se déclenche tout seul. Bon, il est possible de désactiver cette option, mais les boutons mécaniques sont assez mal placés. Un sélectionner-tirer devient une véritable acrobatie. Remarquez, la boîte qui a commis le Glidepoint s'appelle Cirque. Alors, les acrobaties, c'est peut-être normal... Monsieur Jean Poncet nous informe qu'il existe un autre modèle, légèrement plus grand, qui est, lui, aussi utilisable que le petit est crspant. Mais il n'est pas encore dispo. en France... ◆

D.C.

SUPER WARRIOR

17/20

- **GENRE : Joystick.**
- **CONSTRUCTEUR : Quickshot.**
- **PRIX : Moins de 200 F.**

↗ Quatre boutons. Ergonomie sans faille.
↘ Je vois pas.

De l'excellente qualité à petit prix.

La première chose que l'on voit en déballant le Super Warrior, c'est que sa couleur beige clair ne jurera pas avec votre beau PC. On appréciera ensuite la longueur du câble (1 m 80), avant de s'extasier sur le reste : ergonomie sans faille, manche avec poignée antidérapante, molette de commande de régulateur (pour tout simulateur de vol qui se respecte), interrupteur de tir rapide, réglage des axes X et Y, et quatre boutons de tir (deux sur le manche, deux sur le socle).

Ajoutez un logiciel d'étalonnage sous Windows, et vous comprendrez que le Super Warrior est un excellent *joystick*, avec tout ce qu'il faut : bonne prise en main, stabilité, et solide en plus.

Ce qui va vous faire bondir, voire rebondir sur tous les murs de votre coquette chambrette, c'est son prix, inférieur à 200 F ! C'est-y pas beau, ça ? Enfin Quickshot sort un vrai *joystick* digne de ce nom, qui peut presque concurrencer les plus grands, à un prix plus que raisonnable. Une manette à conseiller à tous les amateurs de simulation de vol qui n'ont pas les moyens de claquer mille balles pour un *joystick*. ◆

D.C.

- GENRE : Carte graphique PCI ou VLB.
- CONSTRUCTEUR : ELSA.
- ÉDITEUR : DETIC France.
- PRIX : Moins de 1 300 F en 1 Mo.

15/20

ELSA TRIO

ELSA, constructeur d'outre-Rhin, connu dans les milieux professionnels pour ses solutions graphiques haut de gamme, arrive avec une entrée de gamme grand public fort alléchante. La première du lot, c'est la ELSA Winner 1 000 Trio : carte graphique basée sur le processeur S3 Trio 64 bits, ultra intégré et très performant. C'est d'ailleurs la plus petite carte que j'ai jamais vue, avec perdu au milieu le Trio et pour seule compagnie un peu de mémoire, 1 Mo ou deux de DRAM au choix. La version 1 peut être upgradée en 2. La carte existe en VLB ou PCI. Le processeur nous est déjà familier puisque nous l'avions testé dans le n°2 sur la Diamond Stealth. D'ailleurs les premiers résultats sous DOS sont exactement identiques et donc excellents : l'arme absolue pour les jeux.

Passons sous Windows, installation des *drivers* et là, impressionné je suis – si, si –, on devine le côté pro. du constructeur. La détection du moniteur est simplifiée s'il est de marque, sinon vous devez rentrez les spécifications (mais où est donc passée la doc. de mon écran ?). La résolution, la profondeur de couleur et la fréquence sont enregistrables : bref le luxe. Les autres accessoires confirment cette débauche : possibilité d'écran virtuel, ergonomètre pour apprécier si votre réglage ne nuit pas à vos yeux, Terminator pour quittez Windows voire *rebooter* proprement d'un clic de souris, etc.

Mais tout ce caviar est tempéré par de petits problèmes : avec 1 Mo la carte n'affiche que 65 000 couleurs en 640 x 480, bizarre. À l'installation, par moment ça plante, et le *bench* vidéo (Windsock) est un peu en dessous de la Diamond. Sinon dans des applications (testées entre autre avec Corel) les performances sont similaires à la Diamond et en *scrolling* photo le score est honorable sans plus. Mais on leur pardonne car le prix est extrêmement compétitif et Elsa vous offre même en prime un CD-ROM avec plein d'image et de sons.

S.K.

Testées sur Pentium 90	ELSA	DIAMOND
3Dbench	91	91
Flight simulator 5	18 images/s	17,5 images/s
Wing Co III	13 images/s	13 images/s
Windsock vidéo	1900	2200
Scrolling photo	14 s	11 s
CorelDRAW!	7 s	7 s

Collection : « nom féminin (origine :1361, "réunion" ; lat. collectio.) Réunion d'objets ayant un intérêt esthétique, scientifique, historique, ou une valeur provenant de leur rareté. Ex. : " J'ai toute la collection des PC Fun." » Monsieur Robert

PC FUN
Créez · Jouez · Découvrez · Optimisez

Commandez aujourd'hui les anciens numéros de PC Fun

Remplissez, découpez et renvoyez ce bon accompagné de votre règlement à PC Fun - vente anciens numéros, 5/7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex

35 francs par numéro, ajoutez 10 francs pour les frais de port.

Je désire recevoir les numéros suivants de PC Fun : ..., ..., ..., ..., ...

NOM : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : .....
Ville : .....
Pays : .....

Mode de réglement :

❑ Chèque (à l'orde de Médialoisirs)
❑ Mandat (obligatoire pour l'étranger)

Le PC est devenu un ordinateur graphique digne de ce nom avec l'apparition de la norme VGA. Seulement depuis, plus rien, niet. Windows fait bande à part avec des pilotes propre à chaque carte graphique et le demi-standard VESA tente avec difficultés de répondre aux besoins des jeux modernes. Comme dans les deux cas, il n'y a pas de véritable standard, de nombreux problèmes surgissent.

Configurer son PC... suite

LES PROBLÈMES D'AFFICHAGE

La guerre des constructeurs et éditeurs en matière de normes et standards se fait évidemment toujours à notre détriment, les utilisateurs. Or le VGA, une norme bien rigide, bien comme il faut, semblait au moins mettre le PC à l'abri des problèmes d'affichages. Il est vrai que la somme des difficultés restantes suffisait amplement.

Les acteurs du marché n'ont tiré aucune leçon de cette réussite et chacun, avec toute la mesquinerie qui caractérise malheureusement l'*homo-businessien*, a voulu imposer sa propre loi. Microsoft en tête nous fabrique une interface graphique sans norme autre que le VGA, ce qui est un comble ; chaque fabricant de carte vidéo y allant de son gestionnaire perso. qui fonctionne avec plus ou moins de bonheur. D'accord, au début Windows était prévu pour le VGA mais les versions 3, 3.1 et 3.11 auraient pu évoluer.

Un côté stalinien à la Apple aurait été pour une fois de mise : définition de standards et obligation de respect pour fonctionner sous Windows avec un seul gestionnaire permettant le choix de la résolution et du nombre de couleurs. Eh bien non ! Il faut installer Windows, le *driver* de la carte vidéo (si le fabricant n'a pas oublié de vous la donner), et prier pour que la conjonction Windows, PC, carte et *driver* fonctionne. Reconnaissons que c'est le plus souvent le cas. Mais le jour où les ennuis commencent, c'est vraiment la galère ! (*Je décide de réinstaller Windows et v'là qu'je retrouve plus la disquette de la carte vidéo, etc.*)

Autre problème, Microsoft nous sert de nouveaux gestionnaires graphiques comme *WinG* ; c'est en soit une bonne idée car il est destiné à accélérer les animations lentes sous Windows. Mais comme on pouvait le prévoir, ma carte de la marque « Duschmoll » est évidemment incompatible avec WinG. Et je pourrais encore multiplier la liste des problèmes. Alors en attendant Windows 9X, voici quelques conseils et astuces simples pour éviter le pire.

Règle n° 1 : Dupliquer et mettre en lieu sûr la disquette de *drivers* Windows accompagnant votre carte graphique et surtout la réclamer à l'achat d'un PC si tout est déjà installé.

Règle n° 2 : En cas de plantage de Windows et de refus de redémarrage en raison d'un problème de vidéo (si vous changez de carte graphique par exemple) il y a toujours la possibilité de relancer Windows en mode VGA standard. Pour ce faire, vous allez dans le répertoire Windows (« CD WINDOWS » sous « C:\») et vous tapez « Install ». Dans le menu qui s'affiche et à la rubrique « Écran » vous choisissez « VGA » et vous validez. Windows va repartir.

Règle n° 3 : La plupart des cartes vidéo modernes proposent maintenant des *drivers* graphiques auxquels on accède par un icone, ce qui permet facilement de modifier la résolution et le nombre de couleurs. Le revers de la médaille est que ces *drivers* pour afficher des hautes résolutions dans les meilleures conditions possibles (balayage rapide) ont besoin de connaître les spécifications de votre moniteur. Certains, de grandes marques (N.D.L.R.: On ne prête qu'aux riches, c'est bien connu...), sont directement reconnus mais comme moi vous n'avez pas de chance et ne trouvez pas le vôtre. Il faut spécifier manuellement

les capacités de votre écran. Tout ça pour vous dire qu'il est essentiel que vous ayez à l'achat, la documentation de votre moniteur et que vous ne la perdiez pas. De mauvaises spécifications pourraient endommager le moniteur.

Règle n° 4 : Pour les cartes plus anciennes, il faut encore passer par l'Install Windows pour changer de résolution. Dans le « Groupe principal », cliquez sur « Installation » puis sur « Options » puis sur « Configurer le système ». Là dans le menu déroulant « Écran », vous choisissez la résolution et le nombre de couleurs correspondant à votre carte et à vos besoins.

Encore quelques petits trucs :

➡ Les logiciels multimédias encyclopédiques et éducatifs qui utilisent des vidéos au standard AVI de *Video for Windows* ou *Quick Time for Windows* (QTW) préfèrent le plus souvent le mode 640 x 480 en 256 couleurs pour fonctionner.

➡ Si vous possédez un ordinateur très puissant et que dans votre traitement de texte lorsque vous faites défiler le texte, la vitesse rend la chose ingérable, utilisez plus de couleurs (65 000 par exemple), cela ralentira. À l'inverse sur une machine de moindre puissance, utilisez moins de couleurs pour accélérer.

Le mode 16 millions de couleurs n'est guère qu'un chiffre flatteur pour la plupart d'entre nous et même lorsque vous faites du dessin ou de la synthèse, ce n'est quasiment jamais utile, préférez le mode 65 000 couleurs souvent plus rapide et plus sécurisé.

Flight Simulator 5 : Un des logiciels les plus pénibles à faire fonctionner en SVGA sous DOS.

Les capacités des cartes

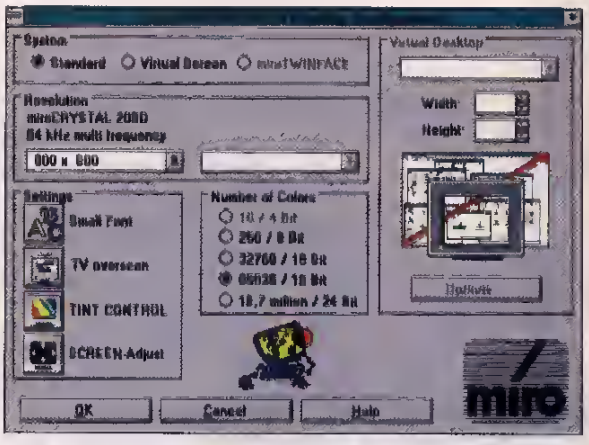
Beaucoup de rumeurs circulent sur ce qui détermine les capacités en couleurs et en résolution d'une carte et sur le rôle joué par la mémoire de cette dernière. La résolution et le nombre de couleurs dépendent de la quantité de mémoire disponible sur la carte. Sauf subterfuge particulier de certaines cartes, 1 Mo de mémoire (ce qui est la base aujourd'hui) vous donne accès au 640 x 480 en 16 millions de couleurs, au 800 x 600 en 65 000, et au 1 024 x 768 en 256 couleurs. En clair, c'est amplement suffisant à moins d'utiliser un écran de 20 pouces ou plus car vous n'irez pas au-delà du 800 x 600.

Avec un second mégaoctet de mémoire le 1 024 x 768 peut s'afficher en 65 000 couleurs ; c'est intéressant pour le travail sur l'image avec des écrans 20 pouces. La quantité de mémoire n'affecte pas la vitesse de la carte, par contre le type de mémoire oui. Il en existe maintenant trois types : la DRAM, la moins chère et la moins rapide, la DRAM EDO, nouvelle norme plus rapide, et la VRAM encore plus performante et plus chère. Cette dernière n'est intéressante que si vous utilisez des applications graphiques très exigeantes comme l'image de synthèse ou la retouche photo.

La galère du VESA compatible sous DOS

Je vous parlais du VGA en début d'article. En écrivant des larmes de nostalgie court-circuitaient mon clavier : je ne pouvais m'empêcher de repenser au premier jeu en 320 x 200, 256 couleurs. Encore aujourd'hui un *King's Quest 5* fait parti de ce que j'ai vu de plus beau sur PC, loin devant toutes les incrustes vidéo et les décors en synthèse. Mais autant cette résolution pouvait suffire à des peintures pour les tableaux des jeux d'aventure, autant elle était grossière en matière de simulation et de jeux utilisant l'image de synthèse ou la vidéo.

Les performances des PC étant devenues respectables en matière graphique, rien ne s'opposait plus au passage en 640 x 480 et ces derniers temps de plus en plus de jeux utilisent cette possibilité. Le nombre de couleurs n'est pas vraiment un handicap, 256 suffisent largement si elles sont biens choisies. Je ne doute pas un instant que demain nous aurons des jeux en millions de couleurs mais ce ne sera pas révolutionnaire. Il aurait suffit que les constructeurs se mettent d'accord sur une nouvelle norme rigide comme le VGA et le EGA par le passé... Mais ce ne fut pas le cas pour de sombres histoires de *business* (le jour où ils comprendront que l'utilisateur excédé va finir par mettre le feu à leurs bureaux... « *Utilisateurs, utilisatrices, on vous ment, on vous spolie, ne vous laissez plus abusez...* »).



Un driver graphique performant pour Windows.

IBM a bien essayé d'imposer le XGA mais ce fut sans grand succès. Finalement les constructeurs de cartes graphiques se mettent vaguement d'accord sur une norme assez floue : le VESA SVGA en 640 x 400. Premier problème, jusqu'à l'année dernière, les cartes n'étaient pas toujours directement VESA compatible. Il fallait donc lancer un *driver* résident fournit avec le jeu ou la carte. Ce qui implique de connaître sa carte ou de disposer du *driver*, ce qui est loin d'être évident. Par exemple, un PC Olivetti à vidéo inté-

Suivez le Guide

grée refuse de fonctionner avec un jeu en SVGA : panique, recherche dans la doc. et les disquettes fournies, impossible de trouver. Il faut donc ouvrir la machine, repérer le processeur (un Cirrus en l'occurrence), aller dans les *drivers* fournis avec les logiciels, essayer tous ceux fonctionnant pour Cirrus, avant de finir par trouver le bon. Avouer que vraiment c'est se moquer du monde.

Heureusement un petit génie de l'informatique a eu l'idée de créer un fichier nommé UNIVESA qui reconnaît la quasi-totalité des cartes et les rend VESA compatibles, sympa non (vous le trouverez sur le CD). Ceci dit, depuis quelques temps la plupart des cartes du marché sont directement VESA compatibles.

Mais tous les problèmes ne sont pas résolus pour autant. Avec certaines cartes, les jeux SVGA s'affichent en n'utilisant que les deux tiers de l'écran parce qu'elles émulent le 640 x 400 dans le mode 640 x 480. Certains jeux comme *Flight Simulator* ne marchent que si vous spécifiez le processeur vidéo dans le *Setup* et le pire de tous était *Dawn Patrol* qui lui, n'en acceptait que quelques-unes de son choix.

Alors quelques conseils

➡ Si vous avez une carte assez ancienne et des problèmes, essayez UNIVESA mais sachez qu'il faut au moins 512 Ko de mémoire vidéo. Copiez le fichier à la racine de votre disque dur pour le lancer facilement à la demande, ou, si vous avez un *Multi Boot*, faites une configuration dans laquelle vous le lancez en dernière ligne de l'AUTOEXEC.BAT (il suffit d'écrire « UNIVESA »).

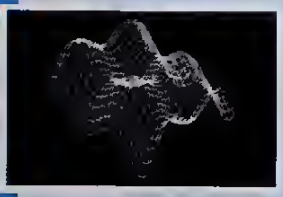
➡ Si votre carte ne fonctionne pas avec UNIVESA, il vous faut le *driver* spécifique mais c'est rare. Notez quelque part les références du processeur vidéo de votre carte graphique, si un jeu vous le demande. Si vous avez perdu la doc., c'est la puce la plus importante sur la carte et elle est généralement carrée.

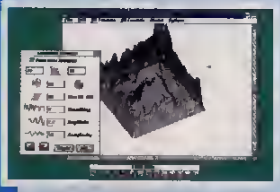
➡ Si vous achetez une carte graphique et que vous jouez sur votre PC, privilégiez une carte équipée d'un processeur connu : Cirrus, S3, Tseng Lab... Pensez également à vérifier, si possible avant achat, sa VESA compatibilité.

Stéphane Kauffmann

SORTIES DXF 3D

MODELVISION La Calculatrice 3D





ModelVision est une "**boite à outils mathématiques**" sous **Windows** qui permet la création intantanée et la visualisation aisée de formes 3D. Ces dernières sont obtenues, soit à partir de formules existant déjà en bibliothèque (plus de 150 : quadriques, ruban de Möbius,...) pouvant être éditées et transformées à volonté, soit de formules écrites par l'utilisateur.

Si vous êtes un utilisateur de logiciels de CAO/DAO (Autocad, Microstation, Cadkey,...), de logiciels d'Animation 3D/Multimédia (3D Studio, Asymétrix, ..), ou bien de logiciels graphiques (CorelDraw, Adobe Illustrator, Ray Dream, Voxel 3D, ...), ModelVision vous sera d'une grande utilité dans la création, la finition et la présentation de vos projets professionnels.

Si vous êtes un technicien ou un ingénieur, et que vous êtes quotidiennement confronté à des phénomènes techniques, physiques, chimiques, biologiques, ou à tout autre environnement scientifique, ModelVision vous aidera à visualiser leur traduction graphique et donc vous permettra de mieux les appréhender et les comprendre

Si votre métier est la Création: artistique (sculpture), architecturale, d'objets, ModelVision vous aidera précieusement dans votre réflexion et la recherche de la visualisation de vos idées.

Si vous êtes étudiant ou professeur dans un domaine mathématique, technique, ou scientifique, ModelVision Junior ou Modelvision vous aiderons dans la compréhension ou l'enseignement de ces disciplines.

Si vous recherchez un produit graphique pour vous amuser à la maison en famille, ModelVision Junior vous permettra de développer votre créativité en explorant tout type de formes en trois dimensions dans l'espace ceci sans aucune connaissance mathématique ou informatique.

ModelVision Junior dispose de 50 formules en bibliothèque, construit des formes composées au maximum de 16000 facettes et ne permet pas de faire de sorties DXF 3D

En vente chez : COMPUTER CENTER NICE, Direct, PC HALLE S.A., TECHNO DIRECT, CORPORATE SOFTWARE, SURCOUF, VPC PC, SienerSoft

OFFRE DE LANCEMENT 1125 frs ht au lieu de 2905 frs ht 30 JOURS

VERSION DE DÉMONSTRATION GRATUITE
TÉL: (16) 93 18 49 07

Distributeur exclusif en France : **SOFTVISION** s.a.r.l. c.v.
4 Av. Ste Foy - 93220 GAGNY - Tél: (16) 93 52 71 16 - Fax: (16) 93 84 79 71

Modelvision et **Modelvision Junior** sont des marques déposées de DESIGNVISION Associates Ltd. Chaque autre marque citée est une marque déposée par son propriétaire respectif

DESIGNVISION

Le sujet a été traité, retraité, dépouillé par une multitude de magazines. Mais il fallait que **PC FUN** *se penche sur le sujet à sa manière, c'est-à-dire du point de vue de l'utilisateur. Nous ne verrons donc pas leurs principes de fonctionnement mais uniquement la manière de les utiliser. « Mais de quoi donc ! », crie la foule agressive, mais des compacteurs pardi !*

L'échoppe de l'utili-tâteur

A.R.J.

POURQUOI se met-on à parler des compacteurs dans cette rubrique ? En voilà une question qu'elle est bonne. Dans *Back to the DOS*, nous voyons tout ce qui peut faciliter la vie dans l'environnement du DOS, or les *A.R.J.* et autres *PKUNZIP* peuvent vous rendre de fiers services lors d'une utilisation quotidienne. En effet, nous avons tous sur nos disques durs des logiciels ou fichiers relativement encombrants qui ne servent que rarement, mais que l'on conserve au cas où. Dans cette optique, et sous réserve de ne pas utiliser de doubleurs de disque dur, vous allez faire briller les compacteurs.

Les plus connus sur le marché sont A.R.J. de Robert K. Jung et *PKZIP* de PKWARE (mais non c'est pas un nom). Aucun ne prime réellement sur l'autre mis à part quelques vitesses de compression mais rien de bien important. Nous allons donc nous pencher plus particulièrement sur ARJ (il est vrai que j'ai un certain faible pour lui – N.D.L.R. : Ah, l'amour...). Du même acabit, on pourrait citer : PKZIP, *UC2*, *LZH*, *ZOO*, etc. ARJ réunit en un seul logiciel les deux étapes que sont la compression et la décompression. Sa syntaxe est donc un peu plus complexe que celle de PKZIP. Pour créer un fichier, archive étant le nom du fichier, il faut taper :

ARJ A *archive*

Et voilà. Après on peut compliquer en indiquant que l'on veut inclure les répertoires (-R), ou ne compacter que certains types de fichiers, par exemple tous les *.HLP, ce qui donne :

ARJ A -R *archive* *.HLP

En effet, tous les fichiers d'aide et de *Write* de Windows (*vade retro Satanas* !) ne servent plus vraiment au bout d'un temps, donc pourquoi les garder tel quel...

Maintenant, nous allons spécifier le degré de compression souhaité. Il faut garder à l'esprit que plus la compression sera importante, plus les opérations se dérouleront lentement. Pour une compression maximale, l'option « –JM » vous satisfera entièrement. Dans le rayon compromis, nous avons l'article « –JM1 », et enfin à l'étage rapidité, nous pouvons offrir « –M3 », qui est un véritable foudre de guerre.

Ensuite, imaginons une seconde que l'on veuille compacter en plusieurs parties pour mettre tout notre petit monde sur disquette, l'option « *–vtaille* », par exemple « –v1440 » tombe à pic car elle permet de spécifier la taille de chaque morceau.

Bon, résumons un peu tout ça à travers un exemple (c'est très pédagogique – N.D.L.R. : Tu l'as dit bouffi !). Compactons avec le maximum de compression tous les fichiers *.MOD dans un fichier « Modules », y compris les sous-répertoires sous forme de parties pour les copier sur disquette de 1,44 Mo. Duf ! Cela donne :

ARJ A -R -JM -V1440 MODULES *.MOD

Ésotérique n'est-il point ? On obtiendra donc plusieurs fichiers de la forme :

« MODULES.ARJ MODULES.A01 MODULES A02 » ... au bon format pour copier sur disquette HD.

Marche arrière toute !

Pour la partie décompression, ce n'est plus l'option A que nous utilisons mais E ou X. E extrait les fichiers, X permet de conserver toute la structure, y compris les répertoires, on utilisera donc systématiquement la commande X. Résultat de notre affaire pour l'exemple précédent :

ARJ X MODULES

Ou, si c'est une compression à fichiers multiples (vous vous souvenez « –v1440 ») provenant de disquettes :

ARJ X –V1440 A :\MODULES

Et voilà ! Évidemment il existe des dizaines d'options que l'on peut découvrir en tapant « ARJ/? », « *et ils comprirent ce que profusion voulait dire* », mais je pense vous avoir donné le minimum de survie. Un dernier petit truc pour la route, pensez à faire des fichiers *batch* de décompression. Vous trouverez sur le CD-ROM les principaux compacteurs et des utilitaires d'accompagnement.

Mourad Mehdi

NOTA BENE

- **Les commandes sont à taper exactement comme elles sont indiquées (espaces compris), sauf les parties en minuscules italiques que vous devez remplacer par ce qu'elles indiquent (la nature du fichier, le chemin, etc.).**
- **Si vous avez de bons utilitaires, envoyez-les nous ! Nous en ferons profiter tous nos lecteurs.**

GUIDE D'ACHAT

Les produits de cet index sont ceux que nous avons testés depuis le numéro un de **PCFuN** *. Nous n'avons gardé que les meilleurs. Ils sont classés par genre. Dans l'ordre on retrouve le nom, l'éditeur, le prix, la note, la phrase d'avis et le numéro de* **PCFuN** *dans lequel le produit a été publié.*

CRÉEZ

Nom	Éditeur	Prix approximatif	Note	Numéro
Création de jeux, d'histoires				
Klik & Play Encourage la création sous toutes ses formes, simplement mais sans limites	*Europress/Ubisoft*	*450 F*	*18/20*	*1*
Mon théâtre magique L'enfant peut laisser aller son imagination sans entrave	*Edusoft*	*350 F*	*15/20*	*3*
Images de synthèse				
VistaPro 3.12 Un super programme pour créer des paysages et s'aérer les bronches sans sortir de chez soi	*Virtual Reality Laboratories, Inc.*	*500 F*	*16/20*	*1*
True Space Très bien pour les pros	*Caligari/C.I.S.*	*400 F*	*14/20*	*1*
Raytrace 2.0 Lite Ensemble intéressant et complet, pour les débutants	*Micro Application*	*150 F*	*14/20*	*1*
Ray-tracing & fractales Compilation de sharewares graphiques, pour les passionnés	*Sybex*	*150 F*	*13/20*	*4*
Voxel 3D Voxel permet d'aborder la 3D à un prix raisonnable mais il faut s'investir un peu	*MM Création*	*1 000 F*	*15/20*	*2*
Ray Dream Designer 3 Accessible, puissant, mais sans animations. Un beau logiciel un peu cher	*Ray Dream*	*4 000 F*	*14/20*	*3*
Model Vision Pour pros et amateurs avertis, un produit original pour faire des objets 3D	*Design Vision*	*1 200 F complet*	*15/20*	*3*
3DFX Un logiciel qui ne conviendra qu'aux créateurs de *jingles*	*Asymetrix*	*1 200 F*	*12/20*	*4*
Catalyseurs de médias				
Media center 2.0 Pour mieux gérer vos catalogues d'images et d'animations	*Sybex*	*200 F*	*13/20*	*4*
Réalité virtuelle				
Dream On 3D junior Créez des mondes virtuels puis explorez-les.	*ADEPT Development*	*300 F*		*4*
Composition musicale				
Quartz Composer Dès que vous êtes content de vos prouesses, envoyez-nous les fichiers MID.	*Canam Computer*	*300 F*	*15/20*	*2*
Logiciel musical intégré (CD, MIDI, Wave)				
Quartz Moteur multimédia Quartz : le reflet du diamant et pix du sable	*Canam Computer*	*500 F*	*16/20*	*2*
Morphing				
Morphing 1.8 Des tâtonnements assez pénibles pour un logiciel qui reste malgré tout une entrée en matière économique dans le monde du morphing.	*Sybex*	*200 F*	*12/20*	*2*
Metamorph 3D Quelques effets intéressants même si ça n'est pas très convaincant	*Villa Crespo*	*300 F*	*11/20*	*3*
Dessin vectoriel				
CorelDRAW! 3.0 Puissant et complet, sans y laisser toutes ses économies	*Corel*	*1 000 F*	*17/20*	*2*
Vincent 2.0 Une alternative économique à CorelDRAW! pour les configurations moins musclées	*B & L*	*200 F*	*16/20*	*4*
Création PAO				
Journal de naissance Concevez des journaux personnalisés, sous Word, pour de joyeux anniversaires	*Micro-Application*	*130 F*	*16/20*	*5*
Retouche Photo				
Corel PhotoPaint 5 Plus La nouvelle référence pour le grand public	*Corel*	*1500F*	*15/20*	*5*
Composition Musicale				
Sampitude Le studio digital le plus complet sur PC.	*Digisoft*	*600F/1800F/2700F*	*18/20*	*5*

JOUEZ

Nom	Éditeur	Prix approximatif	Note	Numéro
Aventure				
Under a killing moon Un Marlowe du futur fait irruption dans le jeu d'aventure.	*Access Software*	*Moins de 500 F*	*16/20*	*1*
Ecstatica Expérimentez la liberté totale dans un étrange village	*Psygnosis*	*Moins de 450 F*	*17/20*	*1*

Dreamweb Un jeu d'aventure cyberpunk ultraviolent.	Empire	350 F	15/20	1
Little Big Adventure Aaaah... Quel plaisir pour les passionnés d'aventure !	Electronics Arts	400 F	17/20	1
Kyrandia 3: Malcom's Revenge Le jeu d'aventure façon Westwood ne fait pas l'unanimité mais bénéficie d'une bonne réalisation.	Virgin Games	400 F	13/20	1
Dragon Lore Malgre ses defauts, déjà un mythe	US Gold		14/20	2
King's Quest VII, the Princeless bride Un beau bonbon sirupeux mais qui colle trop aux dents et qui énerve !	Sierra	500 F	13/20	2
Sam & Max Quand les LucasArts pète les plombs, ça donne un jeu d'aventure loufoque et indispensable.	LucasArts	350 F	17/20	1
Commander Blood Un jeu étrange ! Quelques octets de finesse dans un monde de brutes	Microfolies	400 F	15/20	2
Discworld Le jeu qui vous convaincra que la terre est plate.	Psygnosis	400 F	15/20	3
L'Amazone Queen Indy chez Renegade pour les inconditionnels du genre.	Renegade	450 F	13/20	4
Full Throttle L'Easy Rider des années 90 débarque sur votre PC !	LucasArts	400 F	16/20	5
Lost Eden Les dinosaures sont de retour dans ce jeu d'aventure trop facile	Cryo	350 F	14/20	5
Bureau 13 Une enquête classique mais avec des personnages originaux	Gametek	400 F	13/20	4
Aventure/Action				
Dark Forces Actuellement le meilleur du genre ! Que la Force soit avec vous !	LucasArts	400 F	17/20 et 0/20	3
Bioforge De l'aventure/action avec les les ingrédients d'Hollywood.	Origin	450 F	17/20	4
System Shock Un univers franchement hostile vous attends	Origin	350 F	17/20	1
Magic Carpet La magie de Populous avec une 3D qui décoiffe. Turben Bullfrog !	Bullfrog/Electronics Arts	500 F	16/20	1
Simulation				
US Navy Fighter Le plus beau des simulateurs moderne de combat aérien. Top fun !	Electronic Arts	500 F	17/20	2
Down Patrol Plus Arcade que Simulateur, mais en SVGA.	Empire	350 F	12/20	1
Aces of the deep Plus qu'un jeu grace a sa documentation moderne. La nouvelle référence des simulateurs de sous-marins de la seconde guerre mondiale.	Dynamix	450 F	17/20	1
Flight Simulator 5, Japon Une extension indispensable pour les amateurs de FS 5.	Microsoft	200F	16/20	2
Aces complete collector's edition La compilation des amateurs de simulation de vol 14-18 et 39-45	Sierra-Dynamix	400 F	18/20	5
Wings of Glory Des biplans et des triplans à la sauce Wing Co.	Origin	350 F	17/20	3
Stratégie				
Great Naval Battle III, fury in the Pacific, 1941-44 Les amateurs de *wargame* naval ne seront pas déçus.	SSI	450 F	14/20	4
Transport Tycoon Un bon jeu mais qui n'est pas simple à gérer	Microprose	400 F	14/20	1
Warcraft LE jeu de stratégie Hereoic-fantaisie.	Interplay	350 F	14/20 et 17/20	1
XCom Après UFO, un jeu franchement prenant !	Microprose	400 F	14/20	4
Panzer General Le *wargame* à portee de tous. Un *must* jouable et complet	S.S.I.	N.C.	17/20	2
Master of Magic Civilisation dans un monde hereoic fantasy.	Microprose	400 F	13/20	1
A IV Network$ Une simulation économique d'un accès difficile par les créateurs d'A train.	Infogrammes	450 F	14/20	5
Arcade				
Wing Commander III Ce jeu m'a rivé sur mon fauteuil. Je n'ai jamais rien vu d'aussi beau et jouable à la fois.	Origin	500 F	18/20	2
The Lion King Sauvez Simba des dangers de la jungle.	Virgin Entertainement Interactive	300 F	14/20	2
Rise of the Triad La guerre des Dooms aura bien lieu.	Apogee Software	Shareware	16/20	
Psycho Pinball La nouvelle référence des flippers. Completement flippé.	Codemaster	350 F	16/20	3
All New World of Lemmings Les bestioles sont de retour.	Psygnosis	300 F	14/20	2
Renegade, battle for Jacob's star Combats spaciaux sur votre PC. Un deluge de feu en SVGA sur 486 !	SSI	360 F	17/20	4
Warriors Le seul jeu de baston avec un coin de jardin !	Mindscape	400 F	14/20	5
Tank Commander Un jeu d'arcade/stratégie très bien fait	Domark	400 F	15/20	5

La horde VF Drôle et stratégique	U5 Gold	400 F	16/20	2
Mortal Kombat 2 Du sang de la chique et du mollard (jeu de combat).	Acclaim	400 F	12/20	4
Réflexion				
Bolo Les créateurs d'Oxyd récidivent avec un peu de réflexion pour rester zen	Dongleware Editions	300 F	15/20	5
Virtua Chess Un peu sobre, mais, puissant et qui suivra l'évolution de votre machine	Titus	400 F	16/20	4
Sport				
PGA Tour Golf 486 Bienvenue au club !	Electronics Arts	300 F	14/20	1
5uperKarts À conseiller pour la jouabiblité et la vitesse	Virgin	450 F	14/20	3
N6A Live 95 LE jeu de basket sur PC	Electronics Arts	400 F	15/20	4

La seconde note dans les jeux concerne le jeu en réseau.

DÉCOUVREZ

Nom	Éditeur	Prix approximatif	Note	Numéro
Encyclopédie				
3D Corps humain Votre corps comme si vous y étiez !	Edusoft	500 F	17/20	1
Les découvreurs Un voyage fabuleux sur notre planète	Edusoft	500 F	16/20	1
Les voyages extraordinaires Grands voyages et grands voyageurs	Logitime	250 F	13/20	1
Encarta'95 Un voyage aisé et passionnant au sein de la culture. Une référence malheureusement en anglais	Microsoft	1 000 F	16/20	2
Les civilisations Antiques Tu quoque mi filli !	Microsoft	600 F	17/20	2
Élysée Dans sept ans on remet ça. À moins que ce soit dans cinq ans	Infotronique et Pathé Interactive	500 F	12/20	2
Le Louvre Le Louvre sans les Japonais	Montparnasse Multimédia et Réunion des Musées nationaux	450 F	17/20	2
Delacroix, le voyage au Maroc C'est une réussite. Il permet une bonne visite de l'exposition pour un prix raisonnable	Arborescence	250 F	17/20	1
Les Évangiles Les Évangiles sur CD-ROM, une évidence à l'ère de la cathédrale virtuelle.	EMME Multimédia	350 F	14/20	3
Aux origines de l'hommes Une vision aisée des étapes de notre développement.	Microfolies	400 F	14/20	3
Musée de l'Homme Un voyage empreint de plaisir et de charme	Havas	400 F	14/20	3
Les quatre saisons de la cuisine française Pour vous mettre l'eau à la bouche	Arôme Interactive	500 F	16/20	3
La pâtisserie d'art Offrez-le on vous fera des gâteaux !	Arôme Interactive	500 F	16/20	4
Recettes de cuisine et livre de cave La cuisine vraiment multimédia mais ça manque de recettes	Quality-soft	200 F	12/20	4
Voyage en Égypte Pour faire la nique aux fondamentalistes	Acta EMME	350 F	14/20	3
Voyage en Italie O Sole mio...	Acta EMME	350 F	12/20	3
Brancusi Un voyage artistique fait de sensations	Arborescence	350 F	15/20	5
Inclassable				
Monthy Python's complete waste of time Dépaysant et caustique. Indispensable !	7th Level	600 F	17/20	1
Take your best shot Sauvez les bébés phoques ! Inutilement indispensable	7th Level	200 F	17/20	4
Screen Savers				
Jurassic Park Reserves aux mordus des raptiles fascinés par la préhistoire	Asymetrix	250 F	11/20	4
Pink Panther Tout simplement excellent !	Asymetrix	250 F	16/20	4
Natural 5tates Produit «écologique» et reposant que certains puristes apprécieront non sans verser une larme...	Asymetrix	250 F	13/20	4
Éducatif				
La malédiction de Thanak La joie des petits	Alain Texier	shareware	16/20	1
Oncle Archibald Un outil pour créer des dessins animés qui reprennent les personnages de l'histoire interactive. Une grande idée	Coktel Vision	400 F	16/20	1

Le Must de la vidéo XXX et SM sur CD-ROM

DESIRS & PERVERSIONS VIDEOS !!
650 Mo de Vidéo !

La révolution continue : après 3700 photos par CD, voici 650 Mo de vidéo XXX par CD et toujours à un prix imbatable. Les Meilleurs extraits et les moments les plus chauds du XXX international.

(REF: CD00800) **180 F**

DESIRS & PERVERSIONS VIDEOS !!
650 Mo de Vidéo Spécial SM ASIATIQUE!

Votre écran et vous mêmes n'allez par en revenir. Du jamais vu sur un écran occidental. Enfin le SM dans sa vraie dimension...

(REF: CD00801) **180 F**

et Bientôt :

Fantasme à la carte avec ANSHANA, OLIVIA, et le plein de Stars du X FRANCAIS !!!

POUR COMMANDER: Retournez le bon de commande ci-joint accompagné de votre réglement ou de votre numéro de carte bancaire à l' adresse ci dessous :
CD DE LA BUTTE - 2 rue Piémontési - 75018 Paris. Tél: (1) 42.57.61.22 / Fax:(1) 42.57.12.2

Je commande	CD-ROM référence :	
	CD-ROM référence :	
	CD-ROM référence :	
	CD-ROM référence :	
	et je n'oublie pas les frais de port :	30,0
	je joint à ma commande un réglement total de	

PCF 07/95

Nom:
Adresse:
C.Postal: Ville:
CB N° : EXP:

Signature obligatoire

Recevez-les !

Gratuitement !

Terminal Velocity : Apogee Software

Highway Hunter : Safari Software

Doom : ID Software

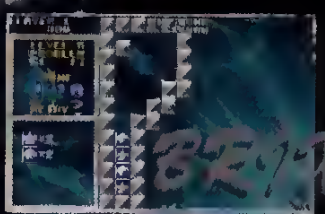
One Must Fall : Epic MegaGames

Heretic : Raven Software et ID Software

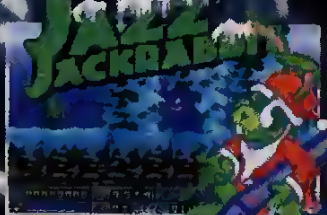
Rise of the Triad : Apogee Software

Blake Stone : Apogee Software

Descent : Interplay


Brix : SAV Creations

Dr. Ript[illegible] : Mindstorm Software



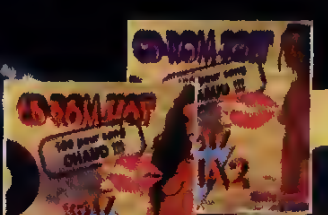
Jazz Jack Rabbit : Epic MegaGames

Alien Carnage : Apogee Software

Wacky Wheels : Apogee Software

Xargon : Epic MegaGames

Duke Nukem II : Apogee Software



NOUVEAUX CD Volumes 2 !!!

Faites votre choix sur le **3617 DHA2** et recevez les meilleurs titres du moment, **sans frais de port !!!**

Seules les demandes effectuées par Minitel seront prises en compte... Vous ne payez que le prix de la communication !

3617 DHA2

VENTE EN MAGASIN & ENVOI SUR TOUTE LA FRANCE

PAYEZ EN 10 Mois !!!
Sous réserve d'acceptation par Franfinance

MICRO PC®

GARANTIE 5 ans

146 rue de Crimée 75019 Paris Tel :42-45-54-38 Fax : 44-84-03-72 Metro : Laumiére

L'univers du PC loisirs au plus juste prix !!!

PC EXCEL LIGHT 486

Boitier mini Tour 256K cache
4 Mo ram 32 bits
Lecteur 3"1/2 HD Sony
Carte SVGA 1Mo ext à 2 Mo
accéleratrice Dos/windows & 16 7 M couleurs
Disque Dur Fast IDE 540 Mo
ECRAN SVGA couleur 14 "
Pitch 0,28
Clavier Français 102Touches
Souris Hte Résolut° + Tapis

PC EXCEL LIGHT PENTIUM

Boitier mini Tour 256K cache
PCI Bus 8 Mo ram 36 bits
Lecteur 3"1/2 HD Sony
Carte SVGA PCI 1Mo ext à 2 Mo
acceleratrice Dos/windows & 16,7 M couleurs
Disque Dur Fast IDE 720 Mo
ECRAN SVGA couleur 14 "
Pitch 0,28
Clavier Français 102Touches
Souris Hte Résolut° + Tapis

PC EXCEL MULTIMEDIA 486

Boitier mini Tour 256K cache
4 Mo ram 32 bits
Lecteur 3"1/2 HD Sony
Carte SVGA 1Mo ext à 2 Mo
acceleratrice Dos/windows & 16 7 M couleurs
Disque Dur Fast IDE 720 Mo
ECRAN SVGA couleur 14 "
Pitch 0 28
Clavier Français 102Touches
Souris Hte Résolut° + Tapis

CD Rom 4 Vitesse
Compatible Audio - Vidéo - Photo
Carte Son Type S.BLASTER
16 Bits DSP MULTI CD
Interface MIDI Korg Wave
Logiciels Multimédia
100 % Compatible avec les jeux !!!!!
JOYSTICK + 2HP Stéréo

Prix TTC	486DXII66	486DXII80	486DXIV100
VLB Bus	4990	5390	5790
PCI Bus	5390	5790	6190

PCI BUS	PENTIUM 75	PENTIUM 90	PENTIUM 100
	8390	8690	8990

	486DXII66	486DXII80	486DXIV100
VLB Bus	6370	6670	6970
PCI Bus	6770	6990	7390

PC EXCEL MULTIMEDIA PENTIUM

Boitier moyen Tour 512K Cache
PCI Bus 8 Mo ram 36 bits
Lecteur 3"1/2 HD Sony
Carte SVGA S3Trio 64bits 1Mo
acceleratrice Dos/windows & 16,7 M couleurs
Disque Dur Fast IDE 1 Go
ECRAN SVGA couleur 14 "
Pitch 0 28
Clavier Français 102Touches
Souris Hte Résolut° + Tapis

CD Rom 4 Vitesse
Compatible Audio - Vidéo - Photo
Carte Son Type S.BLASTER
16 Bits DSP MULTI CD
Interface MIDI Korg Wave
Logiciels Multimédia
100 % Compatible avec les jeux !!!!!
JOYSTICK + 2HP Stéréo

PENTIUM 75	PENTIUM 90	PENTIUM 100
9990	10490	10990

OPTIONS Pour PC EXCEL

4Mo Supiémentaires	+1045
Ecran SVGA 15" MPR2	+ 945
Ecran SVGA 17" NEC H	+2890
Dos 6.22	+ 349
Windows 3.11 Wkgps	+ 449
Dos6.22&Windows3.11	+ 649
Boitier Moyen/Grd Tour	+269/469
PC sans CD Rom	- 600
Controleur Fast IDE PCI	+ 249
Korg Wave G.MIDI	+ 769
CD Rom 4 Speeds	+639
1mo Ram Vidéo Sup	+499
D.Dur 720 -> 1 Go	+690

Nous Vous Offrons avec Nos PC
150 Mo de jeux et utilitaires
(Copieur , Anti Virus , Doom , Heretic , Descent
Rise of triad Flipper Alladdin etc ...)

Consultez Nous Sur 3615 PC MICRO

Consultez Nous pour une demande dechange

Club de jeux Micro PC
Adhésion : 50 frs /an

ECHANGEZ VOS JEUX PC CD Rom

1 jeux PC CD + 150 frs = 1 CD neuf
1 jeux PC CD + 50 frs = 1 CD occasion
5 % de Remise sur jeux neufs/adhérant

Accessoires PC

S.Blaster 16	599
S.Blaster 16ASP MCD	1049
S.Blaster AWE32	1299
Korg wave upgrade	769
CD Rom 4X mitsumi	1099
CD Rom 2X	649
Ram 1Mo	269
Ram 4Mo	1100
Ram 8Mo	2090
HP 25 W stéréo	199
HP 80 W stéréo	349
Disque Dur 540 Mo	1090
Disque Dur 720 Mo	1299
Disque Dur 1Go	1949

JEUX PC CD ROM

Aces of the Deep	315	DOOM2	339	NOVASTORM	279
Al Qadim	255	Dungeon Master2	339	PGA Tour Golf	309
Alone in the Dark3	345	Ecstatica	285	Pinball Illusion	319
AMazon Queen	339	Elite III	339	Pizza Tycoon	299
Aramred Fist	275	Falcon Gold	299	Presumed Guilty	299
Battle isle 2	325	FIFA Soccer	275	Rebel Assault	299
BIOFORGE	285	FLIGHT Unlimited	339	Rise of the robot	275
Carton Rouge	275	Front Lines	329	Rise of the triad	275
ChessMaster 4000	319	HELL	339	SAM & MAX VF	329
Colonization	315	INFERNO	299	Stone Keep	319
Comanche+missions	365	King Quest 7	299	Subwar 2050	299
Commander Blood	309	King Quest Saga	349	SUPER KART	299
Créature Shock	319	Kyrandia 3	249	System Shock	299
Cyberia	349	Lands of lore	269	Tank Commander	309
Cyclemania	265	Lemmings 3	269	T.F X	299
Dark Forces	285	L.B A VF	329	Theme Park	299
Dawn Patrol	325	Magic Carpet	329	Transport Tycoon	319
Day of Tentacle	309	Master Of Magic	309	UFO II XCOM	329
Descent	285	Megarace	149	Under Killing Moon	350
Discworld	339	Myst	359	US Navy Fighter	339
Dragon Lore	289	Nascar Racing	285	Wing Commander III	369
		NHL Hockey 95	299	Wings of glory	309
		NBA Basket 95	295	Xwing Collector	319
		NCAA Basketball	309		
		Noctropolis	299		

Transformation 386 --> 486 ou Pentium
Exemple : 386 en 486 DXII66 : 1290 frs
Pour Rendez Vous , Nous Contacter

Livraison Sous 48h**
Frais de Port PC Province : 320 frs
Livraison Paris Banlieue : 150 frs
Accessoires PC : + 80 frs

Bon de Commande à Retourne à Micro Pc 146 rue de Crimée 75019 Paris tel 42-45-54-38

NOM : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : .....
Ville : .....
Téléphone : .....

DESIGNATION PCF 07/95
.....
.....
.....
.....
Frais de Port PC PROVINCE : 320 frs

☐ NORMAL* : 20 F
☐ Collisimo* : 29 F

☐ Mandat Postal
☐ CHEQUE
Signature Obligatoire

PC Loisirs

* Frais de Port à Prévoir par Jeux ** Dans la limite des stocks disponible *Conception publicitaire Déposée

Balades au pays de Mère l'oie Agréable et poétique	Coktel Vision	400 F	14/20	1
Micmac à Champignac Spirou animé, c'est vraiment éclatant mais le logiciel pour l'animer n'est pas évident à manipuler	Coktel Vision	400 F	16/20	2
ADI Collège Une aide scolaire un peu dépassée	Coktel Vision	450 F	13/20	2
Comment ça marche ? Simple, drôle, didactique : génial !	Dorling Kindersley et Nathan	non communiqué	18/20	4
Le mystère du passager clandestin La marine à voile sans galère	Dorling Kindersley et Nathan	non communiqué	16/20	4
Galswin, les aventures éducatives Galswin sait amener logiquement les épreuves éducatives	Integral media	400 F	13/20	4
Kiyeko et les voleurs de la nuit Une belle histoire et beaucoup de travail qui auraient mérité une réflexion didactique plus approfondie	Ludimédia	450 F	13/20	5

OPTIMISEZ

Nom	Éditeur	Prix approximatif	Note	Numéro
Carte son				
Tropez Votre chaîne hi-fi va vous faire la gueule	Turtle Beach	2 300 F	18/20	2
Sound Blaster AWE 32 Value Edition La carte des musicos peu fortunés	Creative Labs	1 500 F	16/20	4
Music Sound Un remake de La Gravis Ultrasound	Primax	1 000 F	13/20	4
Monterey Le Must du musicien	Turtle Beach	3 000 F	16/20	4
AudioTrix Pro Une carte à le carte avec d'étonnantes performances	Mediatrix	N. C.	18/20	5
Carte fille				
Korg Wave La solution la plus flatteuse pour les jeux	Guillemot	900 F	17/20	1
Wave Blaster 2 Pour joueurs ou musiciens *rockers*.	Creative Labs	1 000 F	16/20	2
Rio Le nec plus ultra	Turtle Beach	1 300 F	18/20	2
Enceintes				
SBS 300 Très homogènes et performantes en regard de leur taille	Creative Labs	800 F		3
LS-800 Excellentes mais un peu chères.	Lonsen	1 300 F		3
Module sonore/interface MIDI sur port série				
GMouse Pour ceux qui n'aiment pas ouvrir leur PC	Kawai	2 500 F	14/20	3
Kit CD-ROM 2 x				
Maxi Sound CD16 Bonne carte et bon lecteur à prix raisonnable	Guillemot	1 800 F	15/20	2
Kit CD-ROM 4X				
Discovery Value 4X La carte la plus compatible et un lecteur sûr	Creative Labs	2500 F	17/20	5
LECTEUR CD-ROM 4X				
CDU 76 E Une merveille de rapidité et de compatibilité à un tout petit prix	Sony	1300F	17/20	5
Carte graphique				
Stealth 64 Trio 1 Mo Vitesse, fiabilité, prix !	Diamond	1 500 F		2
Crystal 20 SD 2 Mo pour le prix d'un et la vitesse en prime	Miro	1 500 F		2
Crystal 12 SD Petit prix grande marque, performances honnêtes	Miro	800 F	15/20	4
Carte d'acquisition vidéo				
Video Blaster RT300 Une occasion pour développer des applications multimédias ou jouer les apprentis réalisateurs	Creative Labs	2 800 F	16/20	1
20 TD Live Carte graphique, acquisition vidéo et télé : qui dit mieux ?	Miro	3 000 F	17/20	3
Showtime Plus Carte graphique, restitution MPEG et AVI, acquisisition vidéo	Spea	3000F	16/20	5
Carte de restitution MPEG				
Video Blaster MP400 Enfin une bonne carte MPEG pas trop chère et bien conçue	Creative Labs	2 200 F	16/20	1
Kelvin 64 MPEG Carte graphique + MPEG = problèmes en moins	Orchid	2 500 F pour 1 Mo	15/20	4

Video 12 PMO Carte graphique, accélération AVI, MPEG semi-soft pour gros PC	Miro	1 000 F	17/20	4
Moniteurs				
MVX Value 17 pouces Bon écran d'une conception un peu dépassée	Hitachi	6 500 F	13/20	4
XV 17 Un excellent choix, le plus net et le plus contrasté	Nec	6 500 F	17/20	4
17B Un très bon choix avec des couleurs exceptionnelles, particulièrement pour les jeux	Philips	6 000 F	16/20	4
17 GLI Un écran, prix plancher, tout à fait séduisant.	Samsung	5 200 F	15/20	4
Système d'exploitation				
OS2/Warp Puissant, intelligent et simple mais nécessite une config musclée et la compatibilité DOS n'est pas parfaite	IBM	650 F disq., 750 F CD		3
Manettes et accessoires de jeux				
Formula T1 Un volant, un frein et un accélérateur indispensable pour les courses de voitures	Thrustmaster/Guillemot	1 300 F	16/20	1
Flight5tick Pro Le meilleur	CH	550 F	18/20	5
Phœnix La manette la plus sophistiquée du marché.	Advanced Gravis	1 400 F	17/20	2
Wingman Prise en main excellente de cette manette de jeux, vous ne le regretterez pas	Logitech	300 F	17/20	2
F16 FLCS Un outil parfait pour tous les fanatiques de simulation de vol moderne.	Thrustmaster	1 000 F	17/20	2
Divers Carte radio FM				
Maxi Radio FM Indispensable !	Guillemot	400 F	17/20	4
Divers Convertisseurs de signaux PC pour TV				
PC to TV Converter Enfin une qualité de restitution acceptable, *Wing Co III* sur votre 16/9e	Guillemot	1 000 F	15/20	3
Divers Spatialiseur sonore				
VIVID 3D Plus C'est difficile de s'en passer !	NuReality	700 F	15/20	5

LE PREMIER CD-ROM X GRATUIT

26 FILMS POUR ADULTES = ZERO FRANC

● Les meilleurs films professionnels (nominés aux oscars internationaux du X)

● Les meilleurs films amateurs (scènes très intimes filmées au caméscope)

Compatible Image PLEIN Ecran

+ de 45 minutes de films X NON-STOP

Configuration minimum requise : PC 486 DX ou ultérieur, 4Mo Ram, DOS 5 ou mieux, Windows 3.1 ou mieux, Ecran VGA ou SVGA 256 couleurs, Carte son recommandée

BON GRATUIT à retourner à D.U.P. Diffusion 06123 Le Cannet cedex - FRANCE PF4

Oui, je désire recevoir d'urgence le Premier CD-Rom X GRATUIT. Je participe volontiers aux frais d'expédition et d'emballage discret de 29F que je règle par chèque pour preuve de majorité.

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code postal ..... Ville .....

Date de naissance .....

J'atteste sur l'honneur être majeur et j'accepte de recevoir des documents et gadgets strictement réservés aux adultes. Signature obligatoire

PRIX EN BAISSE !!

sur tous nos CD-ROMS

REVENDEURS & PARTICULIERS

-20%

Si vous avez déjà notre CATALOGUE, demandez le nouveau tarif (gratuit).

Bon de commande à retourner à : EDITIONS & FILMS CONCORDE
17 bis, rue Benoit Frachon • 94506 CHAMPIGNY sur MARNE CEDEX • Tél. 45.16.01.72

Oui, je désire recevoir le CATALOGUE CD-ROMS + le tarif (Réf. 000 014) au prix de 10F, remboursés à la première commande.

que je règle par : ❑ Chèque ❑ CCP ❑ Mandat PCF 06/05

NOM : ..... RENOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

OFFRE EGALEMENT DISPONIBLE AUX 2 SUPERMARCHES DU SEXE

Le Must du CD-ROM XXX Intéractif !!!

VU A LA TELE

PLAISIRS SOLITAIRES & Lingerie Fine
9 filles et 16 facons de prendre du plaisir

La nouvelle version du CD-ROM XXX qui a REVOLUTIONNE le monde du CD INTERACTIF regardez les prendre du plaisir et fantasmez avec elles.
1h30 de vidéo intéractive.

(REF: CD01100) **245 F**

FANTASMES... A LA CARTE AVEC ELODIE

Vous êtes seul avec Elodie et vous montez vous-même vos propres films à l'aide des 48 séquences disponibles sur le cd-rom. Le top des CD intéractifs. 1h30 de vidéo intéractive..

(REF: CD01102) **295 F**

et Bientôt :

Fantasme à la carte avec ANSHANA, OLIVIA, et le plein de Stars du X FRANCAIS !!!

POUR COMMANDER: Retournez le bon de commande ci-joint accompagné de votre réglement ou de votre numéro de carte bancaire à l' adresse ci dessous.
Virtuel Média - 49 rue Orfila - 75020 Paris. Tél: (1) 43.49.50.50 / Fax:(1) 43.49.43.43

Je commande	CD-ROM référence :	
	CD-ROM référence :	
	CD-ROM référence :	
	CD-ROM référence :	
	et je n'oublie pas les frais de port :	30,00
	je joint à ma commande un réglement total de	

PCF 07/95

Nom: _____
Adresse: _____
C.Postal: _____ Ville: _____
CB N° : _____ EXP: _____

Signature obligatoire

Premier Mail Order

VF = Version Française | 3.5 CD

[illegible] 1 & Rubber Ball [illegible]
360 Compilation [illegible] 199
3D CONSTRUCTION KIT 2 149 ---- VF
7th Guest / Dune [illegible] 299
11th Hour 7th Guest 349
1942 Pacific Air War 299 299
A-Train 3 Construction Kit [illegible] 149 ----
A10 Tank Killer [illegible] 299 ---- NF
A320 Airbus Europa ou USA [illegible] 229 ---- VF
Absolute Zero 229 229
Accident SE Traitement de texte [illegible] 299 ---- VF
Aces Over Europe 129 ----
Aces Of The Deep 299 299 VF
Across The Rhine 279 ----
ADAD Action Trilogy 199 ----
ADAD TRIPLE TRILOGY [illegible] 299
Addiction 199 199
Advanced Tennis 279 279
Adventures of Nibbie 199 199
Aegis Guardian Of The Fleet [illegible] 299
Air Bucks 17 229 ---- VF
Air Havoc Controller [illegible] 229
Aladdin 229 ---- NF
Alan Dampier's Pro Hockey '95 [illegible] 299 299 VF
Alien Breed 199 ---- NF
Alien Legacy [illegible] 299 299
Alien Logic [illegible] 299 ----
Alien Olympics 199 229
Al Unser Junior s Arcade Racing [illegible] 199
Amazon Queen 229 ----
Ancient World 149 ----
APACHE LONGBOW [illegible] 299
Apprenti L'Anglais avec Astérix & Fili 1 ou 2 [illegible] 329
Apprenti L'Anglais avec Astérix & Santé Wagner [illegible] 329
Arcade Pool [illegible] 129 129 NF
Arcade Pool/Overdrive [illegible] 139 NF
Arcticet Maclean s Pool [illegible] 129 199
Armored Fist [illegible] 229 279
ATF [illegible] 279 ----
ATP (Versions 0) [illegible] 229 229
ATP + East & West USA [illegible] 549 ----
ATP Advanced Graphic System [illegible] 279 ----
ATP Canada Montreal ou Toronto 229 229
ATP Great Britain ou California [illegible] 249 ----
ATP Ou W USA Scenery [illegible] 229 ----
ATP E ou W USA (Rev III) [illegible] 349 349
ATP Flight Controls Driver v1 0 179 ----
ATP Japan ou Hawaiian Scenery [illegible] 199 ----
ATP New Facilities Locator 129 ----
ATP USA Scenery Dea 7 ou 8 ou 11 ou 12 [illegible] 139 ----
Award Winners Gold 229 ----
Award Winners Platinum 349 ----
B17 Flying Fortress 129 129
Battle [illegible] 229 279 NF
Battle Bugs 229 229
Battledrome - Metal Tech 299 ----
Battle Isle 2 279 279 VF
Battle Isle 2 Titans Legacy [illegible] 199
Battle Isle 93 249 ---- VF
Battlechess Compilation [illegible] 329
BC Racers [illegible] 229 229
Beat the House 229 ----
Beneath a Steel Sky 249 299
Betrayal At Krandor [illegible] 299
Beverley Hillbillies 199 ----
Bibolons [illegible] 299 299
Bitmap Compilation 249 ----
Blind Date [illegible] 279 ----
Blitzkrieg 59 59
Blondes Have More Fun [illegible] 99 ----
Bloodnet 299 299
Bloodstone [illegible] 99 ----
Body Blows Wrestling 149 159 NF
Branch 3 299 299
Bravo Romeo Delta [illegible] 99 ----
Bridge Champion Omar Sharif 299 299
Brutal [illegible] 279 279 NF
Bubble Bobble [illegible] 199 ---- NF
Bubble Help [illegible] 149 ----
Buried 79 299 299
Burning Rubber [illegible] 219 ----
Burntime 199 199
Caesar Deluxe 229 ---- VF
Cadillacs & Dinosaurs 299 ----
Campaign [illegible] 129 ---- VF
Campaign 2 299 ---- VF
CANNON FODDER [illegible] 299 ----
Cannon Fodder/Beneath Steel Sky [illegible] 339 ----
Cannon Fodder 2 229 ---- NF
Car & Driver 159 159
Carriers at War II [illegible] 279 ----
Carrier Command 59 ----
CARTOON ROUGE 299 299 VF
Cartoon Collection [illegible] 279 ----
Castles 2 Siege & Conquest 299 ----
Celebrity Poker 299 299
Chemical Intelligence [illegible] 299 ----
Champ Manager End of Season 129 ----
CHAMP MANAGER ITALIA 95 [illegible] 199 ----
Champions of Sport 139 ----
Chaos Control [illegible] 299 ----
Chaos Engine 199 ----
Chess Maniac 5 Billion + 1 199 ---- VF
Chessmaster 4000 (Windows) 229 299
CINEMANIA 95 [illegible] 299
Civil War Fields of Glory 2 [illegible] 229
Civilization 299 229
CLASSIC COLL - DELPHINE 199 ----
CLASSIC COLL LUCAS ARTS 199 ----
Classic Collection (Artwork) 129 129
Clockwiser 129 ----
Club Football - The Manager [illegible] 229 ----
Colonel 2 199 ---- VF
Colonels Bequest 129 129 NF
Colossus Compilation [illegible] 129 149
Colonisation 299 299
Combat Air Patrol [illegible] 299 279
Combat Classics 2 229 ---- VF
Combat Classics 3 229 229
Companions of Xanth 299 299
Command and Conquer [illegible] 299 ----
Complete Chess System 2 279 279 VF
Conquered Kingdoms [illegible] 279 ----
Conspiracy 299 279
Comiff 1 139 ----
Cover Girls 1 99 ----
Covert Ops Poker 129 129
Creature Shock [illegible] 319 ----
Cruise For A Corpse 129 129
Cyber Judas [illegible] 299 ----
Cybarace 279 319
Cyberia [illegible] 299 ----
Cyberspace 299 299
Cyberworlds [illegible] 229 229
Dalmatians 129 ----
Damocles [illegible] 249 329
Dark Seed 2 299 ----
DAUGHTER OF SERPANTS 129 ----
Day Of The Tentacle 299 ----
DAY OF THE TENTACLE/INDY [illegible] 299 ----
DAY OF TENT/INDY/SAM & MAX [illegible] 299 ----
D Day Ou 1944 299 VF
D Generation 129 129
Deathmaze 229 229
DARK FORCES [illegible] 249
Dark Sun Wake of Ravager 279 319
Dawn Patrol [illegible] 279 279 VF
Decker 299 ----
Deep Sea [illegible] 299 ----
Delta V 299 299
Deluxe Strip Poker 1 & 2 129 129
Deluxe Strip Poker 2 79 99
Descent 299 299
Desert Strike 229 215 NF
Detroit 299 299 VF
Digital Love 139 NF
DISCWORLD 299 299
Dogfight 129 ----

NF = Notice Française | 3.5 CD

Legend 1 129 ---- VF
Dominus 299 279
Doom 299 ----
Doom Add Ons 129 ----
Doom Actions (Wéldoom etc) [illegible] ----
Doom Companion Edition 139 ----
Doom Data Disk 1 ou 2 ou 3 ou 4 [illegible] ----
Doom Editor Pack [illegible] ----
Doom Utilities 99 ----
Doom Utilities + 500 179 ----
Doom Worlds of Wells 129 ----
Doom 1/2 Accessory Pack [illegible] 199 ----
Doom 2 299 ----
Doom 2 TRICHES 39 ----
Doom 2 Editor Pack 99 ----
Doom 2 Extra Levels Vol 1 99 ----
DOUBLE TROUBLE [illegible] 299 NF
Dragonsphere [illegible] 299 ----
Dreamweb 299 299 VF
DUNE 1 OU 2 199 ----
Dune + Rubber 3 199 ----
Dune 2 + Lure of the Temptress 199 ----
Dungeon Master 2 299 299
Ecstatica 279 ----
Elite Plus scrolls 279 279
Elite + 129 129
Elite 2 249 299
Empire Deluxe 279 ----
ENCARTA 1995 [illegible] 399
Epic + Shuttle 159 ----
Essential Guide to Better Sex 229 ----
Evasive Action 229 279
European Champions 129 ----
Excellent Games (Compilation) 149 ----
Extractors 299 ----
Eye of the Beholder 1 129 ----
Eye of the Beholder 1 ou 2 ou 3 129 ----
F1 Grand Prix 199 219 NF
F117A Stealthfighter 129 129
F14 Fleet Defender 279 279
F14 Fleet Defender/ Sulivan 2050 299 ----
F14 Fleet Defender Data Disk 159 ----
F15 Strike Eagle 2 129 129
F15 Strike Eagle 3 129 ---- VF
F15 Strike Eagle 3 129 ----
F19 Stealthfighter 129 129 NF
Fairway to Heaven 279 279
Falcon 3 0 129 ---- VF
Falcon Gold 299 ----
Fields Of Glory 129 129
Fifth Fleet 279 ----
FIFA International Soccer 299 299
Fighter Wing 279 279
Final Encounters - Elite 3 299 299
Fist 199 ----
Flashback 199 ----
Flight Commander 2 279 299
FLIGHT SIMULATOR 5.1 299 ----
F 5 5 Approche Finale 229 ----
F 5 5 Aéroports Iles 229 229
F 5 5 Caribbean ou Japan 159 ----
F 5 5 Canada Montreal 229 229
F 5 5 Canada Toronto 229 229
F 5 5 Generator du plans de vol 229 ----
F 5 4/5 - Grand Canyon 79 ----
F 5 4/5 Hawaii ou Tenerife Scenery 79 ----
F 5 F - Italy 299 ----
F 5 5 Las Vegas 229 279
F 5 5 New York or Paris 159 ----
F 5 5 Visite Pre-vol 229 ----
F 5 5 Rallye Around the World 229 ----
F 5 5 Scenery Designer Tool 249 ----
F 5 5 SURVOL DES ILES 199 ---- VF
F 5 5 - United Kingdom 299 399
F 5 5 West ou East USA (v5 0) 349 349
F 5 5 West USA Scenery 329 ----
FLIGHT UNLIMITED 229 229
Flight Light 159 179
Flight Light Plus 249 279
Football Glory 229 229
Formule One Grand Prix 1 129 129
Frank Bruno Boxing 299 299 VF
Full Throttle 299 ----
Gabriel Knight 179 279
Gharkh 299 ----
Gangsters 279 ----
Golf (Demark) 299 ----
Graham Gooch Cricket 229 229
G Gooch Cricket 2 Nfl Data Disk 99 ----
G Gooch Cricket - Battle for Ashes 99 ----
Grandest Fleet 279 ----
Great Naval Battles 1 129 ----
Great Naval Battles 3 299 ----
Guilty 299 299
Gunship 2000 129 129
Hammer of the Gods 299 299
Hand of Fate 299 99
Hanna Barbera Animation Workshop 229 ---- VF
Hannibal 199 ----
Hardball 3 299 ----
Hardball 4 279 279
Harpoon 1 129 129
HARPOON 2 V2.5 299 ----
Harpoon 2 Cold War Battleset 159 ----
Harpoon 2 World Pacific Battleset 159 ----
Harpoon Classics 199 NF
Harrier Jump Jet 129 ---- VF
Heimdall 2 229 279 NF
Hell 299 ----
HERETIC 299 299
Heroes of the 357th + F29 199 ----
Hexx Wizard 299 ----
Hidden Worlds Magic Carpet 159 ----
High Seas Trader 249 299 VF
Hired Guns 299 ----
History Line 229 229 VF
Hokum 299 ----
Hunters of Rak 299 ----
International Open Tennis 99 ----
Indy Car Racing 199 129
Indy Car Racing Track 129 ---- NF
Indy Fate Of Atlantis Adv 199 299
Infernia 279 319
Innerd The Earth 299 299
Innocent Until Caught 3 299 ----
Inordnate Desire 199 199
Iron Assault 249 ----
Iron Cross 299 299
Iron Forces 299 ----
Ishar 3 299 299
JAZZ JACK RABBIT 299 299
Jetstrike 229 249
Jimmy White s Whirlwind Snooker 99 159
J Nicklaus Unlimited + Course Design 129 129
Jordan in Flight 139 139
JUNGLE STRIKE 229 229
Kasparovs Gambit 99 ----
Keys of Maramon 129 ----
Kick Off 3 European Champions 199 199 VF
Kingdom 299 ----
Kingpin 129 129 NF
Kings Quest 1 ou 2 ou 3 ou 4 ou 5 129 ---- NF
Kings Quest 1 129 ----
Kings Quest 1 6 Collection 299 ----
Kings Quest 7 299 ----
KILK AND PLAY 299 299
Knights of the Sky 129 129
Kyrandia 1 + Hook 139 ----
Kyrandia 3 Malcolms Revenge 299 ----
Lands of Lore 99 ----
Laser Squad 129 ----
Leading Law 279 279
Legacy 129 ---- VF
Legend of Kyrandia 129 139
Legende of Valour 129 ----
Legions 229 ----

OEM = Sans Boîte | 3.5 CD

Leisure Suit Larry 1 129 129 NF
Leisure Suit Larry 1 ou 2 ou 3 129 ----
Leisure Suit Larry Collection 1 + 5 299 ----
Lemmings 1 & 2 199 ----
Lemmings 3 279 299 NF
Link Worlds 129 129
Links Sim Pro 299 299
Links The Bettry 159 179
Links Big Hren ou Banff ou Firestone 159 ----
Links Castle Pines ou Pebble Beach 159 ----
Links Innisbrook ou Maune Kea 159 ----
Links Prairie Dunes ou Fantasy Course 159 179
Links The Challenge 129 129 NF
Lion King 229 ----
LITTLE BIG ADVENTURE 249 299
Live Action Football 279 279
Loadstar 299 299
Lost Eden 299 299
Lords Of The Realm 299 299 VF
Lost Eden 319 ----
M1 Tank Platoon 129 129 NF
Magic Candle 2 129 ----
MAGIC CARPET 299 319
Magic Carpet Hidden Worlds 159 ----
Manchester Utd The Double 229 229
Manhunter "New York" 129 ----
Mario Andretti 299 299
Man United Premier League Champs 159 159
Marie Game Gallery 229 299
Master of Magic 299 299
Masters of Orion 129 129
Match Day Manager 129 149
Mechwarrior 2 299 ----
Megafortress Mega Pak 129 ----
Megarace 199 ----
Megarace/Bloodnet 249 ----
Menzberranzan 279 279 NF
Metal Marines (Windows) 249 ----
Metal Tech Earth Siege 299 299
Michael Jordan in Flight 129 ----
Microsoft Dinosaurs 95 299 ----
Microsoft Fine Artist (WIN) 299 399
Microsoft Haunted House 379 ----
Micro Machines 219 ---- NF
Midwinter 129 ----
Mike Ditka Football 129 ----
Military Masterpieces 229 229
Monopoly 229 ---- NF
Mortal Kombat 139 ----
MORTAL KOMBAT 2 229 229 VF
Myst 299 ----
Mystic Midway 139 ----
Napoleonics 129 129
NASCAR 279 249 NF
NASCAR Track Pack 149 ----
Navy Strike 279 ----
NBA 95 349 ----
NHL Hockey 139 ----
NHL Hockey 95 279 ----
Nicky 2 199 ----
Nigel Mansell s World Championship 99 129 NF
Nosferatur 319 319
Novastorm 279 ----
Old Time 229 ----
Operation Body Count 199 199
Operation Crusader 279 299
Outpost v2 0 299 ----
Overdrive 159 ----
Overlord 299 ----
Pacific Strike 249 ----
Panzer General 279 279
Paradise 129 129
Patriot 139 ----
Peter Gabriel Explorer 329 ----
PGA Tour Golf 129 ----
PGA Tour Golf 486 299 ----
Pinball Dreams 2 Dark Delt 299 ----
Pinball Dreams 229 259 NF
Pinball Fantasies 279 279 NF
Pinball Magic 99 ----
Pirates Gold 129 ----
PIZZA TYCOON 279 279
Playboy Screensaver 299 299
Police Quest 1 ou 2 ou 3 129 ---- NF
Police Quest 1 129 129 NF
Pulses 4 229 ----
Populous & Promised Lands 129 ----
Populous 2 129 129
Powerdrive 199 199 NF
Powerhouse 2 299 ----
Powermonger 149 ----
Powerslide 299 299
Power House 249 249 VF
Power Tactics 229 ----
PREMIER MANAGER 3 229 229
Premier Manager Multi Belt System 119 ----
Prince Interactive 349 ----
Prince of Persia 109 ----
Privateer 299 129
Project X 139 ----
Psycho Pinball 229 229
Pyrotechnica 229 ----
Quarantine 299 299
QEMM 7 5 509 ----
QEMM Gamerunner 149 ----
Quantum Gate 299 299
Quintessence Chlamwisp (Windows) 299 ----
Quest for Glory 4 279 ----
Red Hellcat 279 ----
Reign To Riches 299 ----
Railroad Tycoon 149 149
Railroad Tycoon Deluxe 249 ---- VF
Rally Network Q RAC 159 159
Raptor 229 229
Ravenloft 279 279
Ravenloft II Stone Prophet 279 279
Reach For The Skies 129 ----
Rebel Assault 299 299
RED BARON 129 ----
Red Shift 409 ----
Renegade 299 ----
Retribution 299 299 NF
Return of the Phantom 129 ---- VF
Return To Krondor 299 299
Reunion 279 VF
Rise of the Robots (SVGA) 279 309 NF
RISE OF THE TRIAD 229 229
Rolemaster Requiem 299 299
Rome AD92 129 ----
Rugby League Basic 109 159
Rugby League Manager 129 ----
Rugby League Track Suit Manager 179 199
Ryder Cup Golf 129 159
Sabre Team 139 159 NF
Saga Of Aces 279 ----
Sam & Max Hit The Road 159 299
Scrabble 299 ----
Sci Fi Collection 199 ----
Seal Team 139 129
Seaworthy 229 229
Secret Of Monkey Island 1 129 129
SECRET OF MONKEY ISLAND 2 199 ----
Secret Weapons Of The Luftwaffe 129 ----
SWOTL Data Disk 1 ou 2 149 ----
Sensible Soccer 159 ----
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 199 299
Settlers 299 ----
Shadowcaster 159 159
Sim Queen Death Machine 199 ----
Shoot'em Off 199 199
Sherm Igton Fox 329 ----
Silent Service 2 129 129
Silent Hunter 299 ----
Silverball 199 ----
Sim City 299 ----
Sim City 2000 (DOS ou Windows) 229 ----
Sim City 2000 Scenarios Vol 1 129 ----

Sim City 2000 Scenarios Vol 2 159 ----
Sim City 2000 Urban Renewal Kit 159 ----
Sim City 2000 275 ----
Sim City Deluxe 249 ---- NF
Sim Classics Comp (City Life & Ant) 279 ----
Sim Town 299 299
Simon the Sorcerer 2 299 299
Simon The Sorcerer 299 299 NF
Skidmarks 199 199
SLIPSTREAM 5000 299 299
Socket Kid 179 179 NF
Software Manager 199 ----
Soup Trek (The Search For Stock) 199 ----
Space Academy 229 279
Space Crusade 299 ----
Space Federation 199 NF
SPACE HULK 129 229
Space Legends 299 ---- VF
Space Quest 1 ou 2 ou 3 129 ---- NF
Space Quest 1 129 129 NF
Space Quest Quad Pack 299 ----
Space Quest Collection 1 5 299 299 NF
Space Simulator 299 ----
Spacehulk Warlock 299 ----
Speedball 2 109 ----
Speed Racer 299 ----
Spectre VR 299 279
SSN 21 Sea Wolf 299 129
Stalingrad 279 299
Star Crusader 299 299
Star Reign 299 ----
Star Trek 2 Judgement Rites 299 ----
STAR TREK FINAL UNITY 299 ----
STAR TREK OMNIPEDIA 349 ----
Star Trek Technical Manual 299 ----
Stardust Super Edition 199 ----
Starewond 199 199
Streetfighter 2 129 ---- NF
Strike Commander 129 129
Stir p Pot 179 109
Stone Keep 299 329
Subwar 2050 149 149
Super Karts 299 329
Super VGA Harrier 179 ---- VF
Superfrog 139 ---- NF
Super Streetfighter 2 229 259 NF
Syndicate 139 329
Syndicate Data Disk 129 ----
Syndicate/AFO 299 329
System Shock 279 279
TACOPS (Windows) 299 ----
Tactical Manager 229 229
Take Command 299 299
Tarann 199 ----
Task Force 1942 129 129
Team Yankee 129 ----
Temptation (Compilation) 299 ----
Terminator 2 99 ----
Test Pilot 299 ----
TFX 299 299
The Leuvre 299 ----
Thema Park 279 279
The Big Red Adventure 299 NF
The Joys of Sex 299 ----
The Last Dynasty 299 ----
The Orion Conspiracy 279 ----
The Ring Cycle 329 ----
The Scottish Open 299 299
The Scroll 229 ----
The Fighter 279 ----
THE FIGHTER DEF OF EMPIRE 199 ----
The Fighter Mission disk 2 139 ----
They Trooper 299 299
Thomas Tank Pinball 149 159
Tir Na Nog 329 ----
Tom Landry Strategy Football 159 ---- NF
Tornado & Falcon 3 0 299 299
Tosane Assault 199 229 NF
Tower of Souls 249 249
Trade Emperor 299 299
Track Suit Manager 159 ----
Track Suit Manager 2 199 199
TRANSPORT TYCOON 279 229
Transport Tycoon World Editor 199 ----
Thumbelina (ans 3 9) 159 ----
Turning Points 199 ----
UFO Enemy Unknown 299 ----
UFO / MASTER OF ORION 299 299
US NAVY FIGHTERS 299 299
Ultima 7 (The Black Gate) 129 ----
Ultima 7 (The Serpent Isle) 299 ----
Ultima 8 (Pagan) 319 349
Ultima Underworld 129 ----
Ultimate Backgammon 249 ----
Ultimate Body Blows 199 199 NF
Ultimate Football 279 ----
Ultimate Soccer Manager 229 229 VF
Under A Killing Moon 349 ----
Universal Warrior 149 159 NF
Universe 299 299 NF
Unnecessary Roughness 299 299
USS Ticonderoga 299 299
Virtual Chess 299 ----
Virtual Pool 309 329
Virtual World 199 ----
Virtuoso 299
Vital Light (Windows) 199 ----
Voyages of Discovery 159 229
Voyeur 279 NF
WACKY WHEELS 299 ----
Warcraft Orcs & Humains 299 299
Warlord 299 299 VF
Wembley Rugby League 159 ----
White Death 99 99
Wing Armada 279 319
Wing Commanda Academy 129 ----
Wing Commander 1 149 ----
Wing Commander 2 149 149
W Comm 2 Special Ops 1/2 + Spech 149 ----
Wing Commander 3 349 ----
Wings Of Glory 229 ----
Wolfenstein 159 159 NF
Wolf Pack 199 299
Woodruff & the Schnibble 299 NF
Worldscape Golf 279 NF
World Cup Year 94 229 229 NF
World of Golf 199 ----
World of War 199 199
World Tennis 229 ----
Worlds at War 99 99
Worlds of Legend 129 ----
Worms 229 299
XICOM TERROR FROM THE DEEP 229 229
X WING COLLECTION 319 319
Xenobots 129 ----
Zool 2 229 229
Zorro 299 299

SOI DES

7th Guest (OEM) 199
Alien Logic (OEM) 199
Alone In The Dark 1 199
Betrayal at Krandor (OEM) 199
Cyclones (OEM) 179
Dark Legions (OEM) 179
Dark Sun 1 Wake of the Ravager (OEM) 199
Dark Sun 2 Shattered Lands (OEM) 199
Day Of Tentacle (OEM) 199
Dragon s Lair 99 ---- NF

Duri (LEM) 199
Eight Ball Deluxe Pinball 199 ----
Fortress of Dr Radaki 129 129 NF
Frankenstein 99 NF
Gabriel Knight 179 229
Gabriel Knight (OEM) 179
Great Naval Battles 2 (OEM) 199 ----
Very Car Racing (OEM) 199 ----
Isle of the Dead 99 NF
Jutland (OEM) 199 ----
Kick Off 3 99 VF
Kings Quest 6 (OEM) 149 ----
Leisure Suit Larry 5 (OEM) 199 ----
Lost in Time (Parts 1 & 2) 199 ----
Mad Dog McCree 1 OU 2 (OEM) 199 ----
Maelstrom 99 NF
NASCAR(OEM) 199 ----
Oids (OEM) 219 ----
Panzer General (OEM) 199 ----
Pirates Gold 159 159
Ravenloft (OEM) 199 ----
Rules of Engagement (OEM) 199 ----
Red Baron Data Disk 99 ----
Return Of The Phantom 199 ---- VF
Sam & Max Traffic Controller 99 ----
Sink or Swim 99 NF
Spitz Screen Soccer Manager 99 ---- NF
The Psychotron 199 ---- VF
UFO (OEM) 179 ----
TFX (OEM) 199 ----
The Shadow Of Yserbius 99 ----
Tornado (OEM) 99 ----
Wing Commander (OEM) 99 ----
World Class Rugby (Five Nations) 129 ----
Wilings 199 ----
Yo Joe 99 ----
Zool 129 129

ACCESSOIRES

2M Cable Pour Imprimeur 39
3M Cable Pour Imprimeur 59
5M Cable Pour Imprimeur 79
10M Cable Pour Imprimeur 109
Cable d extension pour Clavier 59
Cable d extension pour Joystick 79
Cable d extension pour Souris 39
Cable d extension pour Moniteur 49
CD Box for 30 Disk 99
CH FLIGHTSTICK 299
CH FLIGHTSTICK PRO 399
CH Camera d J Auto 499
CH Pro Pedals 399
CH Virtual Pilot 599
CH Virtual Pilot Pro 799
3 5" Bottle 50 Disk 39
3.5" Bottle 100 Disk 79
Freewheel Analog Volant 279
FreeFlight Analog Throttle 179
Gravis Analog Joystick 299
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK 329
Gravis Dual Eliminator PC Gamepad 249
Gravis PC Gamepad 219
Gravis Ultrasound v3 7 299
Gravis Ultrasound Max 1899
Kit Nettoyage Pour Disque Dur 3 5" 19
Logic 3 Tornado JT251 (Analog) 129
Logic 3 Delta Ray JT256 (Digital) 129
Logic 3 Quattro-JT255 (Digital) 129
Mains Extension Lead/Coupler 49
Microsoft Home Mouse 299
Microsoft Natural Keyboard 139
Mouse (Souris) 109
Mousehouse 59
Mousemat 39
MT Emcomms 2x5 watt SBC800 229
Quickjoy PC Optix Analog/Digital 299
Quickjoy PC Raider-SV208 (Analog) 59
Quickjoy PC Propad SV200 79
Quickjoy PC Fighter MS-SV201 159
Quickjoy PC Topster SV227 (Digital) 199
Quickjoy PC Commander-SV207 199
Saitek Megagrip 2 MX230 129
Saitek Megagrip 7-MX732 (Analog) 139
Saitek Megagrip 8 MX734 (Digital) 149
UFO Enemy Unknown SB200 129
Screenbeat 4 Enceintes SB204 119
Screenbeat 5 Enceintes SB206 119
Screenbeat Pro 50 Enceintes SB250 299
Screen Director Mount Adaptor 79
Soundblaster 16 Value SB-2770 899
SOUNDBLASTER 32 AWE 1999
Sumcom Command Control Pad 159
Sumcom Doubleur du Joystick 79
SUNCOM FX2000 (ANALOG) 199
Suncom G-Force Yoke 499
Suncom Talon 2000 Dual Pad Analog 299

3.5" DISQUETTES VIERGES

	TDK		Precision		Sans Marque	
	DD	HD	DD	HD	DD	HD
10	69	99	59	89	49	55
20	129	179	109	129	89	99
30	189	259	159	189	129	139
40	249	339	209	249	169	179
50	299	409	249	299	209	239
100	529	629	479	529	379	459

UTILISE DS/DD

10 @ 39 20 @ 69 30 @ 99 50 @ 159 100 @ 279

Domaine Public

JEUX

G002 Lemews 12
G003 Desert Raid 12
G004 Electro Body 12
G005 Bio-menace 39
G006 Jetpack 12
G007 Commander Keen 4 Goodbye Galaxy 12
G008 Commander Keen 1 Invad Vartiberia 12
G009 Wolfen Stein 3d 12
G010 Wolfen Stein Extras 12
G011 Hosiery City 12
G012 Space Flight Simulator 12
G013 Secret Agent 12
G015 Overkill 12
G016 Classic Pinball 12
G017 Matt Down 12
G018 Catch Reagan 12
G019 Dark Ages I. "prince Of Destiny" 12
G020 Llamron 12
G021 Last Half Of Darkness 12
G022 Global Warfare 12
G023 Duke Nukem 2 (3 Disks) 38
G024 Reduke (duke Nukem Dark Disk) 12
G025 Mobitus 2 12
G028 Hugo s House Of Horrors 12
G027 Hugo 2 Who Dunn It 12
G028 Ford Simulator 2 12
G029 Ford Simulator 3 12
G030 Ken s Labyrinth 12
G031 Zone 66 12
G032 Gate World 12
G033 Cyber Chess 12
G034 Keen Dreams 12
G035 Keen 6 12
G036 Sky Roads 12
G037 Jazz Jack Rabbit 12
G038 Brix 12
G039 Mutant Space Bar 12
G040 Rimel Fist 12

G041 [illegible] 12
G042 One Must Fall 26
G043 Raptor 25
G044 Wacky Wheels 25
G045 Doom Extras 12
G047 World Cup Cricket 12
G048 xargon 12
G049 Power Chess 12
G050 Armies Of Steel 12
G051 Super Android 12
G052 Mystic Towers 12
G053 Combat Zone 12
G054 Doom Front End V1 91 12
G055 Revenge Of The Mutant Camels 12
G056 Doom Wadpack 1 12
G057 Doom Editor Utilities 12
G058 Cosmo s Cosmic Adventures 12
G059 Cosmo Tips 12
G060 Pc Pro Golf 12
G061 Space Chase 12
G062 Ts 2192 12
G063 Omf 2097 25
G065 Duke Edit 12
G066 Epa Trek 12
G067 Air Traffic Controller 12
G068 Word Puzzle Saves 12
G069 Tubes 12
G070 Rescue Raven 12
G071 Heartlight 12
G072 Firm Favourite 12
G074 Dinosaur Predators 12
G075 Mission 12
G077 Fleet Street Soccer 29
G078 Skunny Kids 26
G079 The Mult -dimensional Thiel 12
G080 Patience 10 12
G081 Nethack 12
G082 Egg 12
G084 Xatax 12
G085 Highway Hunter 12
G086 Search For Dr Riplida 12
G087 Comoob 3d 12
G088 Cannon Fodder 12
G089 Descent 25
G090 Gretchum Emulator 25
G091 Gamma Wing 25
G092 Mvp Bridge 12
G093 Christmas Jammigs 12
G094 Catacomb Abyss 3d 12
G095 Cd Man 12
G096 Galaga 12
G097 Desert Storm Command 12
G098 Nightmare 3d 25
G099 Combat 7 12
G100 Slime 12
G101 Zentaia 12
G102 Monopoly 12
G103 Nyet3 revenge Of The Mutant Stones 12

DOOM WADS

D002 Abyss 12
D004 Anti hill 12
D005 Arsenal 12
D006 Barrel 12
D007 Bersted 12
D008 Bitmlain 12
D009 Blast 12
D010 Bawara 12
D011 Bigbro 12
D012 Bite It 12
D013 Bunny 3D 12
D014 Carnage 12
D015 Catacomb 12
D016 Cavern 12
D017 Chaos 12
D018 Chess 12
D019 Church 12
D020 Clash 12
D021 Coffin 12
D022 Commbat 12
D023 Complete 12
D024 Corbyard 12
D025 Delta 3D 12
D026 Dead Eels 12
D027 Deadly 12
D028 Dead Zone 12
D029 Death 12
D030 Death Star 12
D031 Death Trap 12
D032 Death Walk 12
D033 Deep 12
D034 Die Fast 12
D035 Die Hard 12

TITRES ADULTES

X001 Pinupa 2 12
X002 Corporate Scumbags 12
X003 Adult Games 2 12
X004 Desert 12
X005 Xxx Printmaster Graphics 12
X006 Strip Black Jack 12
X007 Naughty Nipe 1 25
X009 Naughty Nipe 2 25
X010 Naughty Nipe 3 36
X011 Naughty Nipe 4 36
X012 Naughty Nipe 5 25
X013 Naughty Nipe 6 25
X014 Naughty Nipe 7 96
X015 Naughty Nipe 8 12
X016 Naughty Nipe 9 54
X017 Naughty Nipe 10 12
X018 Naughty Nipe 11 36
X019 Easy Access 1 36
X020 Easy Access 2 12
X021 Easy Access 3 54
X022 Easy Access 4 12
X023 Easy Access 5 36
X024 Easy Access 6 12
X025 Easy Access 7 36
X026 Easy Access 8 96
X027 Easy Access 9 39
X028 Easy Access 10 36
X029 Easy Access 11 12
X030 Easy Access 12 36
X031 Easy Access 13 39
XX001 Xotic Xtasy 1 48
XX002 Xotic Xtasy 2 12
XX003 Xotic Xtasy 3 25
XX004 Xotic Xtasy 4 25
XX005 Xotic Xtasy 5 12

WINDOWS FONTS

WF001 175 True Type Fonts A 62
WF002 270 True Type Fonts B 48
WF003 270 True Type Fonts C 67
WF004 132 True Type Fonts D 48
WF005 175 True Type Fonts E 62
WF006 151 True Type Fonts F 48
WF007 134 True Type Fonts G 49
WF008 149 True Type Fonts H 46
WF009 144 True Type Fonts I 25
WF010 029 True Type Fonts J 12
WF011 098 True Type Fonts K 37
WF012 182 True Type Fonts L 12
WF013 212 True Type Fonts M 62
WF014 129 True Type Fonts N 49
WF015 110 True Type Fonts O 37
WF016 274 True Type Fonts P 37
WF017 004 True Type Fonts Q 12
WF018 253 True Type Fonts R 75
WF019 253 True Type Fonts S 75
WF020 144 True Type Fonts T 62
WF021 092 True Type Fonts U 37
WF022 054 True Type Fonts V 12
WF023 098 True Type Fonts W 37
WF024 040 True Type Fonts X 12
WF025 012 True Type Fonts Y 12
WF026 016 True Type Fonts Z 12

NOM | PRENOM

ADRESSE

Code Postal | VILLE

TEL

FRAIS DE PORT, CONDITIONNEMENT ET TVA INCLUS!

TITRES | PRIX - FFrs

Pour Commandes Telephoniques Appelez 1944 12 68 27 11 72 Lund-Vend 10H00 A20H00 Samedi Et Dimanche 11H00
A 17H00 Pour CommandesTelephoniques Par Fax 1944 12 68 27 11 73

ENVOI PAR SWIFT 40FFRS CHAQUE LOGICIEL

MASTERCARD | NUMERO DE CARTE INTERNATIONALE | CI-JOINT CHEQUE BANCAIRE NO | TOTAL

VISA

CARTE BLEU | DATE D'EXPIRATION / /

ENVOYEZ A:

PREMIER MAIL ORDER Dept:PCN06
9-10 THE CAPRICORN CENTRE
Cranes Farm Road, Basildon
Essex, SS14 3JJ ANGLETERRE

A L' ORDRE DE PREMIER MAIL ORDER

3 5 | CDROM

PCF 07/95

OFFRE EXCEPTIONNELLE

STATION HIGH TECH

MAEVA PRO PCI 100 Mhz

- 486 ou Pentium 66 à 100 Mhz sur support ZIF cache 256 Ko ext. à 512 Ko
- Mémoire vive 8 Mo extensible. à 128 Mo • 6 slots libres dont 2 PCI
- Contrôleur E IDE - Disque dur E IDE 540 Mo 12 ms • 2 ports série - 1 //
- Carte graphique accélérée bus PCI Processeur 64 bit S3 1 Mo ext. à 2 Mo
- Ecran couleur 14" Non entrelacé pitch 0,28 • Clavier Azerty - Souris

Options logiciels MS Dos 6,22 + Windows 3,11 690 F TTC

Version 486 DX4 100 7 990 F TTC

Version Pentium 90

9 790 F TTC

PUISSANTE - EVOLUTIVE - HOMOGENE

MAEVA EXPERT

- Pentium 75 à 100 Mhz sur support ZIF cache 512 Ko ext. à 1 Mo
- Mémoire vive 8 Mo ext. à 128 Mo • 8 slots dont 4 32 bits PCI
- Disque dur E IDE de 1 Go (option Fast SCSI 2 jusqu'à 9 Go)
- Carte graphique accélérée BUS PCI Diamond Stealh 64 2 Mo
- Ecran couleur 15" Non entrelacé tube Hitachi plat pitch 0,28
- Clavier - Souris Microsoft II

Options logiciels MS Dos 6,22 + Windows 3,11 690 F TTC

Version Pentium 75 12 990 F TTC

Version Pentium 100 14 990 F TTC

Kit Multimedia EXPERTMEDIA

- Carte son Creative Labs Sound blaster 16 + enceintes amplifiées
- Lecteur CD Rom TOSHIBA Quadruple vitesse Multisession

2 990 F TTC

MAEVA POWER

Nouveau Chip set Triton mémoire EDO

- Pentium 75 à 100 Mhz sur support ZIF cache 512 Ko ext. à 1 Mo
- Mémoire vive 8 Mo ext. à 128 Mo • 8 slots dont 4 32 bits PCI
- Contrôleur SCSI 2 ADAPTEC 2940 • Disque dur Fast SCSI 2 1 Go
- Carte graphique accélérée MATROX Impression 2 Mo VRAM
- Ecran couleur 15" Non entrelacé tube Hitachi plat pitch 0,28
- Clavier - Souris Microsoft II

Version Pentium 75 17 990 F TTC

Version Pentium 100 19 990 F TTC

Kit Multimedia POWERMEDIA

- Carte son Creative Labs AWE 32 + enceintes 3 voies amplifiées
- Lecteur CD Rom TOSHIBA SCSI Quadruple vitesse Multisession

5 490 F TTC

POUR TOUTE AUTRE CONFIGURATION NOUS CONSULTER

CONSEIL - VENTE - FORMATION - MAINTENANCE

LE MULTIMEDIA A LA CARTE

BAISSE DE PRIX

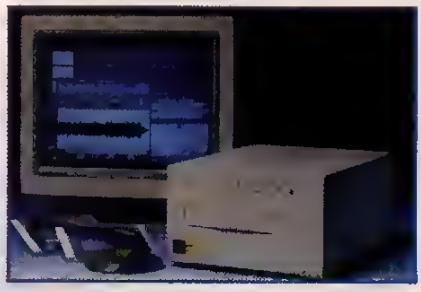
PORTABLE COULEUR MULTIMEDIA

TEXAS Instrument gamme 4000 M — Promo sur toute la gamme nous consulter

Twinhead 550S 486 DX2 /50 SL - Disque dur 250 Mo Ram 4 Mo - Ecran couleur matrice passive double balayage - 1 PCMCIA type 3 - Carte son et HP intégrés — **12990 HT soit 15 404 TTC**

Twinhead 5100T 486 DX4 /100 - Disque dur 500 Mo Ram 8 Mo - Ecran couleur matrice active 1 PCMCIA type 3 - Carte son et HP intégrés — Nous consulter

GRAVEUR CD - ARCHIVAGE



GRAVEUR CD PLASMON RF 4100 CD double vitesse multisession 2 Mo de mémoire cache extensible à 32 Mo Garantie 1 an sur site + logiciel — **16 950 HT soit 20102 TTC**

NOUVEAU ! Lecteur CD externe SCSI quadruple vitesse multisession + lecteur enregistreur opto-magnétique 650 Mo **6 490 HT soit 7697 TTC**

PERIPHERIQUE ART GRAPHIQUE

SCANNER A4 MUSTEK 600-1200 dpi à plat 16 millions de couleurs livré avec le logiciel de traitement d'images et de reconnaissance de caractères IMAGE IN EASY PACK — **3 990 TTC** — *Version Pro 2400 dpi nous consulter*

IMPRIMANTE COULEUR FARGO PRIMERA technologie transfert thermique et sublimation(qualité quasi photographique) **+ Kit sublimation** — **7 490 TTC** — *Version Pro 600 dpi nous consulter*

SOLUTION VIDEO

- CAPTURE D'IMAGE
- MONTAGE ON LINE
- MONTAGE OFF LINE
- GENLOCK
- CONVERTISSEUR...

PROMO Carte acquisition vidéo **MIRO DC1 clip**
Capture et restitue en plein écran 25 i/s (Entrée vidéo composite et SVHS Pal, Sécam, NTSC sortie Pal et NTSC) compression MJPEG + logiciel de montage Vidéo studio 2

Distributeur agréé : AVID - FAST - MIRO - VIDEOLOGIC...

LOGICIEL

OFFRE SPÉCIALE SUR TOUTES LES GAMMES

ADOBE - ASYMETRIX - AUTODESK - COREL - IMAGE-IN - QUARK - MICROSOFT - ULEAD...

COREL DRAW 3 CD	590 F TTC
COREL DRAW 4 CD	1 490 F TTC
ASYMETRIX Presentation	1 490 F TTC
ASYMETRIX Toolbook Multimedia 3.0	5 290 F TTC

Photos non contractuelles - les spécifications techniques et les prix peuvent être modifiées sans préavis.

MICRO VIDEO

Tél. 40.34.97.80 Fax 40.34.44.54
8 rue de Valenciennes 75010 PARIS
ouvert du lundi au vendredi 10h-13h 14h-19h

MICRO VIDEO	81, rue Michelet	37 000 TOURS	Tel 47 05 78 50	Fax 47 61 64 30
I2M	1-3 rue Paul Bezanson	57 000 METZ	Tél 87 76 05 15	Fax 87 75 48 20
MULTIMEDIA S.	11, Place de la Cathédrale	57 000 METZ	Tél 87 36 91 56	
BECY Informetique	252, Bd Victor Hugo	59 000 LILLE	Tél 20 30 73 48	Fax 20 42 09 23

Ubi Soft

europress SOFTWARE

PC FUN

Avec Klik & Play

Devenez "Le" créateur de jeu de l'année et

gagnez un tour du monde

Il vous suffit pour cela de créer votre propre jeu avec Klik & Play et de nous l'envoyer avant le 31 Août 95.
Nous choisirons parmi tous les jeux reçus les meilleurs programmes.

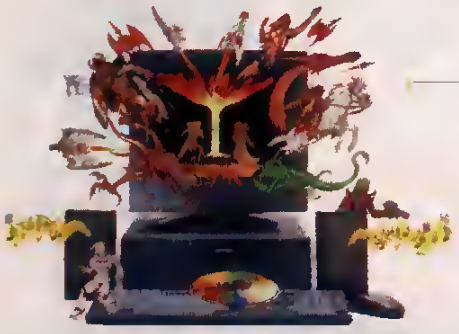
A vos souris !!!

1er PRIX : Le grand vainqueur international peut se préparer pour un

tour du monde fabuleux

Avec, en plus,
8 000 Frs d'argent de poche,
à vous les plages de rêve et les pays que vous avez toujours en envie de visiter.

FUJITSU ICL



2e PRIX : Le gagnant Français recevra un superbe PC Multimédia FUJITSU ICL. Indiana Power Multimédia, équipé d'un processeur Pentium 75 Mhz, de 8Mo RAM, de 540 Mo Disque AT/IDE, d'un lecteur CD-Rom et de 256 Ko mémoire cache, vous permettra de créer des jeux encore plus étonnants. Avec Indiana, votre imagination n'a pas de limites. Créer son propre monde ou son propre jeu est la plus grande des aventures.

3e PRIX : Le meilleur créateur parmi les lecteurs de PC Fun se verra offrir un magnifique blouson en cuir Klik & Play, en série limitée, un Tee Shirt Klik & Play et un jeu de son choix distribué par Ubisoft .

4e au 6e PRIX : Ils recevront un Tee Shirt Klik & Play et un jeu de leur choix.

7e au 10e PRIX : Des Tee Shirt Klik & Play leur seront offerts.

Vous avez jusqu'au 31.08.95 pour faire parvenir votre création sur disquette, accompagne d'un petit descriptif, et de vos nom, adresse, n° de téléphone (et photo?) à :
PC Fun / Concours Klik & Play - 5/7 rue Raspail - 93 108 Montreuil Cedex

Règlement du concours

Chaque jeu ne peut être envoyé qu'à un seul magazine.

Tout jeu qui entre en compétition doit être une création originale et non qui dérive d'un autre jeu déjà disponible dans Klik & Play, ou dans un autre logiciel.

Ce jeu est ouvert à tous à l'exclusion des membres du personnel d'Ubi Soft, PC Fun, Europress et de leur famille.

Tout participant accepte que son jeu, dans le cas où il serait sélectionné, soit publié dans PC Fun, ou utilisé par Europress à des fins promotionnelles ou non commerciales.

Les gagnants de chaque magazine sont choisis par le rédacteur auquel le jeu a été envoyé.

Le gagnant Français est sélectionné parmi les gagnants de chaque magazine par Europress Software.

Le gagnant International est choisi par Europress Software parmi les gagnants de chaque pays participant au concours.

STOP Achats

Contactez
Steeve Antonio au
(1) 48 59 13 14

Demandez nos Fameux Catalogues... et réalisez de Sacrés Economies !!

Enfin ! ils sont disponibles...
Découvrez nos fabuleux catalogues qui vous dévoileront comment vous équiper en matériels micro-informatiques à des PRIX SENSATIONNELS !!

Voici un aperçu de leur contenu :
- un choix de 3 000 shareware PC
- une vaste gamme de fournitures et matériels performants !...

Pour les recevoir, il vous suffit de retourner dès aujourd'hui **20,00 FF** en timbres poste et votre adresse complète à notre adresse :

DATALASER INFORMATIQUE
(Distribution en VPC)
1, Place H. Berlioz
F-26200 MONTELIMAR

POURQUOI PAYER PLUS ?

ACTIVE COMPUTER
Depuis 1986
57 rue de Dunkerque 75009 PARIS
L au V 14 à 19h
✆ 40 82 96 13
Rer Gare du Nord
M° Anvers Barbès

GARANTIE TOTALE 5 ANS P.M.O.

Pour Progresser et réussir

486Dx² 100MHz VLB
4 Mo/540 Mo/SVGA

- DD 540 Mo "Fast Ide"
- 4 Mo ext. à 192
- Cache 256 Ko ext. à 1 Mo
- Lecteur 1,44 Mo
- Ctrl. "E Ide" mode 3
- 2 ports séries
- Port parallèle
- Carte vidéo VESA 5428 1 Mo ext. à 2
- Accélératrice Windows
- Clavier - Souris

SVGA 14" Ne Couleur MPRII

Classé le moins cher de France "Science & Vie Micro" Mars 95

PRIX SPECIAL ETUDIANT

5900 F TTC

InfoMagic présente l'alternative UNIX™ LINUX 1.2.1

LINUX RELEASE 1.2

InfoMagic 4 CD-ROM 99 F TTC

OS 32 bit Compatible Unix avec :

Noyau Linux Multiuser/ Multitâches stable, Linux Slackware 2 2 avec noyau 1 2 et noyau source 1 2 1 X windows X11R6 XFree86 3 1 1, SLS 1 06 TAMU D 95 R3, Debian, Bogus 1 06, bibliotheques de développement intégrale Protocoles réseaux TCP/IP, SLIP, CSLIP, PPP et AX25, FTP, telnet, WWB tools Languages C, C++, Ada, Basic, F2C, Pascal to C, lisp, Assembleur Applications SMTP, editeurs, tableurs, base de données relationnelle, protocoles X/Y/Z modem, UUCP, programmes de communications Multi-media viewers (JPEG, GIF, MPEG et d'autres), Doom, Tetris Emulateur MS-DOS, Wine (émulateur Windows), Executor (emulateur MAC) programmes de dessins Systemes 386/486 PENTIUM ISA, EISA, Vesa Local Bus, IDE, SCSI, Multi-boot manager 4 Mo de RAM, 8 Mo si X Windows

PLUS DE 800 000 UTILISATEURS À TRAVERS LE MONDE.

Nouveau sur CD-ROM : 100% OSF/ MOTIF SWIM 2.0 for Linux Une interface graphique compatible pour Linux, Coherent, BSD/386, FreeBSD, et NetBSD pour Seulement 899 F

Ne commencez pas Linux sans eux

Bien Installer Linux

Le manuel d'installation de Linux 280 pages
Ecrit par Matt Welsh adaptation française par René Cougnenc
69 F TTC

Si vous pensez installer linux Ce livre est pour vous. Il vous permettra d'installer, configurer et faire tourner Linux rapidement et facilement.

Ce que vous étudierez :

- Introduction à Linux
- Didactitiel Linux
- Obtenir et installer Linux
- Administration système
- Nouveau en Français
- Techniques avancées

Vous vous êtes souvent posées des questions telles que :
"Comment communiquer avec mon modem ?" ou "Comment faire pour utiliser mon serveur de fichier Novell avec ma machine Linux ?"

Ne cherchez plus, les réponses sont dans le LINUX HOWTO!
Un document utile en français que tout utilisateur Linux devrait avoir lu au moins une fois...

Le Linux HOWTO 380 pages 79 F TTC

Offre : Linux Infomagic Slackware 2.2 4 CDs + *Linux Journal* pour 124 F TTC + 35 F de port et d'emballage
Bible Linux 1200 pages (le testament du GNU) 198 F
Or Linux 1200 pages (la potion du docteur) 198 F

Linux est maintenant plus près que vous ne le pensez ! Lasermoon annonce la sortie de Linus-FT avec des caractéristiques révolutionnaires non présentes dans aucune des autres distributions. Le package comprend 6 CD- ROMs (oui 6) avec un motif Window Manager et le support du materiel le plus récent (PCI) Linux -FT (Future Technology) noyau 1.2.6 Slackware 2.2.5 est vendu au prix de lancement de 399 F TTC
Port : Bible ou Or Linux 50 F, Bien installer Linux, ou le Linux HOWTO 25 F, CD-ROMS 35 F

Doubledisk est distributeur officiel de Linux Journal, le Magazine de Linux (35 F).
Pour commander du support technique ou des renseignements contacter nous

DoubleDisk 19, rue des Oiseaux 91130 Ris-Orangis Tél. : (33 1) 69 06 80 15

Le Must du CD-ROM XXX

VOLUME 1

Tout ce qui rend les femmes désirables et les hommes pervers. 3700 images GIF.

180 F

(REF: CD00900)

VOLUME 2

La suite avec encore plus de perversité !! . 3700 images GIF.

180 F

(REF: CD00901)

VOLUME 3

La folie Japonaise débarque avec 3000 Mangas Erotiques Inédits.

180 F

(REF: CD00902)

VOLUME 4

Le plus extrême et le plus esthétique du S.M. en 3700 images GIF inédites.

180 F

(REF: CD00903)

VOLUME 5

Les petites Asiatiques débarquent !! Du jamais vu sur vos écrans 3700 images GIF Inédites.

180 F

(REF: CD00904)

OFFRE SPECIALE POUR LE LANCEMENT DU VOLUME 5

Offrez-vous les 5 volumes de Désirs et Perversions pour seulement

750 F au lieu de ~~900 F~~

(Réf : CD00999)

et Bientôt :

Fantasme à la carte avec ANSHANA, OLIVIA, et le plein de Stars du X FRANCAIS !!!

POUR COMMANDER: Retournez le bon de commande ci-joint accompagné de votre réglement ou de votre numéro de carte bancaire à l' adresse ci dessous
Virtuel Média - 49 rue Orfila - 75020 Paris. Tél: (1) 43 49.50.50 / Fax:(1) 43.49.43.43

Je commande	CD-ROM référence :	
	CD-ROM référence :	
	CD-ROM référence :	
	CD-ROM référence :	
	et je n'oublie pas les frais de port :	30,00
	je joint à ma commande un réglement total de	

PCF 07/95

Nom:
Adresse:
C.Postal: Ville:
CB N° : EXP:

Signature obligatoire

EXCLUSIF !!!

le X Japonais débarque en France.

LES HITS !!

La BlueGirl 1

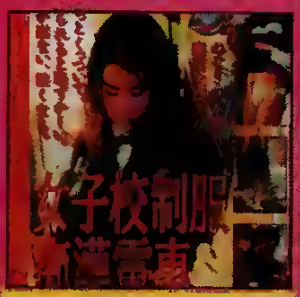
le dessin animé érotique le plus "TENTACULEUX" !!!

CD02000 **235 F**

La BlueGirl 2

la suite avec encore plus de sexe et plus de Monstres !!

CD02001 **235 F**



Les Ecolières

les aventures sexuelles d'une jeune écolière vicieuse

CD02030 **235 F**

Ogenki Clinic 1

Toutes vos perversions vont devenir réalité !!! UN MUST

CD02031 **235 F**

Ogenki Clinic 2

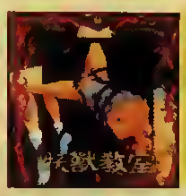
Toutes vos perversions vont devenir réalité !! UN AUTRE

CD02032 **235 F**

Les Infirmières

Toutes les méthodes sont bonnes pour se soigner !!!

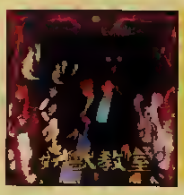
CD02033 **235 F**



HIGH SCHOOL INVASION VOL. 1

Plus de sexe et plus de tentacules .....

CD02010 **199 F**



HIGH SCHOOL INVASION VOL. 2

Plus de sexe et plus de tentacules .....

CD02011 **199 F**

HIGH SCHOOL INVASION VOL. 5

Plus de sexe et plus de tentacules .....

CD02012 **199 F**

HIGH SCHOOL INVASION VOL. 4

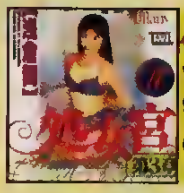
Plus de sexe et plus de tentacules .....

CD02013 **199 F**

SACREE ... 2

Elles sont jeunes et aiment le sexe comme personne !

CD02015 **199 F**



ATHENA 3

Vidéos X AVI. Un must du genre.

CD02034 **199 F**

ATHENA 1

Vidéos X MPEG (avec ou sans carte de décompression)

CD02005 **199 F**

ATHENA 2

Vidéos X MPEG (avec ou sans carte de décompression)

CD02006 **199 F**

POUR COMMANDER: Retournez le bon de commande ci-joint accompagné de votre réglement ou de votre numéro de carte bancaire à l' adresse ci dessous :
CD DE LA BUTTE - 2 rue Piémontesi - 75018 Paris. Tél: (1) 42.57.61.22 / Fax:(1) 42.57.12.27

Je commande	CD-ROM référence :	
	CD-ROM référence :	
	CD-ROM référence :	
	CD-ROM référence :	
	et je n'oublie pas les frais de port :	30,00
	je joint à ma commande un réglement total de	

PCF 07/95

Nom:
Adresse:
C.Postal: Ville:
CB N° : EXP:

Signature obligatoire

PC

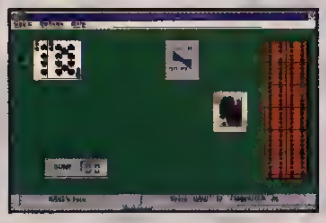
domaine public & shareware

Jeux

✓ Terminal Velocity:
Apogee Software frappe de nouveau avec Terminal Velocity, un jeu d'action 3D [illegible] Label 3D Realms. Aux commandes de votre vaisseau spatial, anéantissez les [illegible] base aériennes ennemis. La réalisation de ce jeu s'annonce d'entrée [illegible] utilise des techniques reconnues tel que le mapping et le voxel. Les [illegible] animation sont effrayantes. Quant aux musiques et bruitages, ils [illegible] Bref, le rêve! A n'en pas douter une nouvelle ère de jeu vient [illegible]
/jeux/arcade/DTV-A.EXE
/jeux/arcade/DTV-B.EXE
/jeux/arcade/DTV-C.EXE

✓ OuterRidge:
Detruisez les astéroïde qui empêche votre progression dans ce jeu en 3D précalculée. Au programme, des explosions à vous couper le souffle, des graphismes d'un réalisme saisissant. Outerdge constitue le must des jeux d'action dos du moment !!!
/jeux/arcade/1outer_exe

Réf. : PC1766

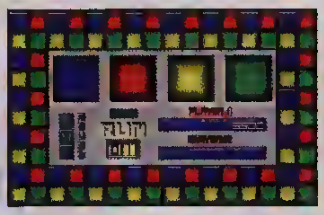


✓ Telecard Windows version 1.6:
Voici une collection de 3 jeux de cartes américains ("Ginrummy", "Crazy eight", "Cribbage"). Vous pourrez jouez contre l'ordinateur ou à deux par modem ! Un excellent moyen de se detendre
/windows/jeux/reflexion/tcw_exe

Réf. : PC1755

✓ Immoral CUMBAT:
Un jeu erotique en 3D texturé (semblable à Wolfenstein 3D mais en plus "fin") IMC est particulièrement "prenant", je vous laisse soin de deviner l'objectif à atteindre... Strictement reservé aux adultes (moins de 18 ans d'abstenir)
/adulte/jeux/icumba_exe

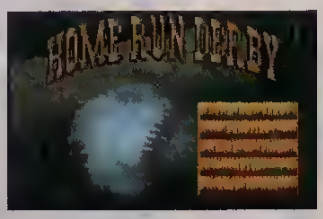
Réf. : PC1749



✓ Flasher II:
Le simon. Vous souvenez vous de cette boite musicale educatif qui emettait une série de sons que l'on devait mémoriser puis imiter ? Flasher II reprend le principe de cette dernière mais en exploitant les capacités multimédia de votre pc: à savoir votre carte sonore et votre écran Vga. Flasher 2 fonctionne sous DOS
/jeux/reflxio/flash2_exe

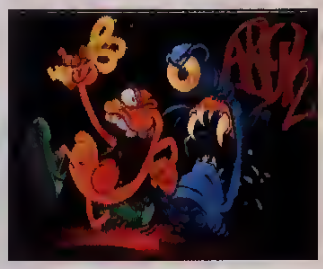
▼▼▼▼

✓ Game Wizard version 2.6:
A vous qui restiez des jours, voir des semaines bloque par un ennemis de fin de niveau, a vous qui ne parveniez pas à franchir le seuil d'une porte: essayez Game Wizard, l'ultime solution à vos problemes. Simple à parametrer, ce dernier décelle en un clin d'oeil vies et objets magiques en nombre illimite. Decidement Game Wizard, c'est pas sorcier !
/jeux/gws_exe



✓ Derby BASEBALL:
Un superbe jeu de base-ball en VGA ! Les animations sont fluides et les graphismes colores. De plus derby supporte les cartes sonores compatible à la norme SoundBlaster. Un jeu de grande qualite. Apprenez a aimer le base-ball, ce sport d'origine américaine en decouvrant 1derby sur votre PC
/jeux/simulat/1derby_exe

Réf. : PC1763



✓ Arcy:
Un jeu de plate-forme, où vous devez amasser un certains nombre de clés. Les graphismes sont agreables et colore, les différentes cartes sonores sont gérés. Un petit jeu sympathique
/jeux/arcade/1arcy_exe

Réf. : PC1764

✓ UltraBlast:
Voici le dernier jeu créé par Moraff un fantastique casse brique sous windows. Les animations atteignent jusqu'a 16 millions de couleurs. Un rêve !
/windows/jeux/ultblast.exe

Réf. : PC1767

DISKiMAGE
135, rue du Faubourg Saint-Denis - 75010 Paris - Métro / RER Gare de l'Est ou Gare du Nord
du LUNDI au VENDREDI de 14h00 à 18h30 et le SAMEDI de 14h00 à 17h30
✆ 16(1) 46 07 21 97 uniquement du MARDI au VENDREDI de 14h30 à 17h30
À bientôt...

Internet

Necessite Windows et un accès Internet

✓ Internet Phone:

Merveilleux ! Avec Internet Phone parler avec des correspondants du monde entier ne coûte que le prix de la communication locale Internet Phone est un puissant utilitaire qui vous propose de transformer un PC, connecté à Internet en un veritable téléphone international Communiquez avec des Allemands, des Americains, des Australiens . d'un simple clic !

Necessite une carte sonore

/!Windows/utility/internet/phone_ exe

▼▼▼▼

✓ Win Net Mail:

Un puissant utilitaire pour rediger votre courrier E-MAIL De nombreuses fonctions sont incluses Ce dernier devrait rapidement prendre la place de votre EUDORA.

/!Windows/utility/internet/wnmail_ exe

Réf. : PC1753

✓ Power VT200:

Un émulateur de terminal puissant Ce dernier autorise aussi bien une connexion BBS directe qu'un accès Telnet par Internet

/!Windows/utility/internet/pwvt20_ exe

▼▼▼▼

✓ Web Weaver 2.0:

Un éditeur de fichier HTML(Page World Wide Web accessible par NetScape) ultra complet sous Windows Dessinez vos pages, incorporez vos liens et rejoignez ainsi le monde fantastique des Home Pages creators. Web Weaver est reellement intuitif vous aurez tord de ne pas l'essayer

/!Windows/utility/internet/webwea exe

Réf. : PC1756

✓ Internet Pack version 2.2

Un pack complet d'utilitaires et d'outils de connexion Internet Vous trouverez un FTP (File Transfert Protocol, un Winsock, un Ping, Un finger etc) Bref, voici le kit de connexion que vous attendiez ! Necessite Windows

/!Windows/utility/internet/inet22_ exe

Réf. : PC1757

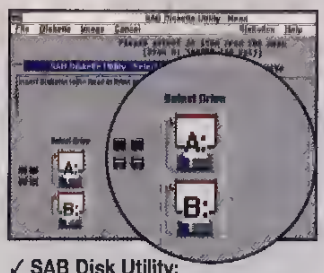
Utilitaires

✓ Professionnal Capture system 2.00:

Un puissant logiciel de capture d'écrans pour Dos et Windows Ce dernier integre de nombreuses fonctions et reconnait un grand nombre de formats de fichiers (TIF, PCX, GIF etc) Le parametrage est enfantin il suffit de définir la combinaison de touche D une simple pression, gardez une trace visuel de votre travail !

/!Windows/Utility/pcs2000 exe

▼▼▼▼



✓ SAB Disk Utility:

Sab Disk utility offre au possesseur de pc la possibilite de gerer efficacement leurs disquettes sous windows Copies multiples, Formatages, comparaisons sont au menu en somme toutes les operations sont entierement pilotée par menus deroulants Un petit investissement pour un gain de temps considerable

/!Windows/Utility/sabdu92 exe

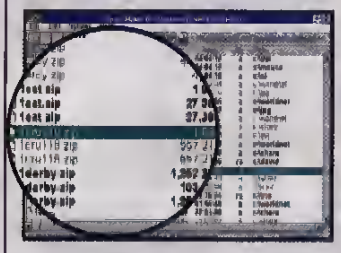
▼▼▼▼

✓ Edit Master 2.5:

Un splendide editeur de texte sous Windows jetez write à la poubelle !

/!Windows/Utility/edm25 exe

Réf. : PC1740



✓ Space Maker version 2.00:

Un utilitaire très performant qui devoile les doublons contenus au sein de votre disque dur En un nombre de minutes minime, retrouvez un système totalement assaini, vide de toutes fontures Repartez sur de solides bases !

/!Windows/Utility/spcmkr2000 exe

Réf. : PC1741

✓ Silver Wolf 1.00:

Un outil très puissant qui remplace totalement le gestionnaire de programme de Windows Grâce à lui de nombreuses opérations vous seront epargnee SilverWolf beneficie d une ergonomie parfaite C est l un des meilleurs logiciels du genre

/!Windows/Utility/bureau/silver exe

Réf. : PC1745

✓ I'M OUT I version 1.0

Voila un logiciel original puisqu'il combine les fonctions de screen saver et de repondeur ! Avant de quitter votre bureau, lancer I'M OUT et mentionez y le motif de votre depart (Parti faire un tour, en réunion, rendre visite a un client) Dès lors, l'accès à votre pc est protégé un mot de passe sera en effet exigé pour reprendre le contrôle de la machine Mais le logiciel possede une seconde fonction en votre absence il fait office de repondeurs Ergonomiquement sympathique et d une utilite évidente, I'm Out est un logiciel indispensable

/!Windows/Utility/mout_ exe

Réf. : PC1746

✓ ACSA:

Un logiciel de contrôle d'accès utilisable à partir du dos, voila qui est peu courant ! ACSA reprend judicieusement le systeme de privileges de UNIX Définissez vos groupes d utilisateurs les fichiers libre d'accès, les zones de votre disque dur à risques en un clin d oeil ! Absolument génial

/dos/utility/acsa exe

▼▼▼▼

✓ 2M 3.0:

Un utilitaires qui vous propose de formater "logiquement (sans utiliser de carte materiel) vos disquette 1 44 en 2Mo !!! Absolument Magique Bonus les sources en 'C' des routines sont presentes sur la disquette

/dos/utility/2M30_ exe

Réf. : PC1747

✓ Freeman Installer and Uninstaller version 2.01:

Un Installeteur et desinstallateur automatique de logiciels Windows Evitez ainsi de vous retrouver avec un System Ini et un Win ini meconnaissables ! Un outil que debutants comme confirmés se doivent de posseder

/!Windows/Utility/freeman_ exe

Réf. : PC1748

Nécessite Windows

✓ ZR File Works 6.4 turbo:

Un gestionnaire de fichiers performant integrant la compression et la décompression des fichiers LZH', " ZIP ", " ZOO", ARJ", ".ARC ' etc Les images bitmaps (gif, jpg, tif) sont également supportées

/!Windows/Utility/zrf64_ exe

▼▼▼▼

✓ NV BAR 1.1:

Un utilitaires qui vient se glisser dans windows afin de remplacer le gestionnaire de

A propos de Shareware: C'est un contrat moral qui vous lie avec un auteur pour utiliser son logiciel. Si vous l'avez installé de façon définitive sur votre ordinateur, vous devez alors le rémunérer. Ne l'oubliez pas !

Bon de commande

Conditions de vente: tarif dégressif en fonction des quantités.
Une disquette : 50 F - 3 disquettes : 100 F - 5 disquettes : 150 F - 7disquettes : 200 F - 10 disquettes : 250 F. Attention!
Certaines références comportant plusieurs disquettes (=1 disquette, =2 etc)

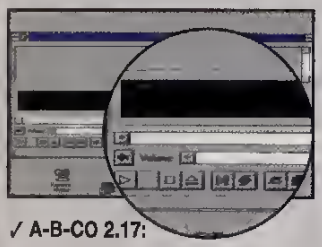
Références (par ordre croissant SVP)							Titres ou descriptions	Prix
P	C	X	X	X	X	X	EXEMPLE	XX F

programme Une barre d'icône est présente en permanence au haut de l'écran. Ce soft améliore
nettement le rendement des opérations effectuées sous l'environnement fenêtre !
/Windows/Utility/Bureau/nvbar11 _ exe

▼▼▼▼

✓ WW Plus Wall Paper/Screen Saver Manager version 1.45:
Changez de Papier peint c'est le printemps ! WW Plus vous propose de rendre vos papiers peints vivants Selectionnez vos fonds préféres ils changeront cycliquement
/Windows/Utility/Bureau/wwplus _ exe

Réf. : PC1750



✓ A-B-CO 2.17:
Un petit player de cd pouvant egallement faire office de base d'indexage de disques Ecoutez vos chansons préfère en tache de fond sous Windows ! Cette version fonctionne avec Windows 3.1 mais comprend aussi un "moteur" pour Windows 95
/Windows/utility/abcd127_ exe

▼▼▼▼

✓ The Jukerer version 5.7:
Un jukebox avec lequel vous pourrez ecouter vos fichiers * MID, * WAV en tache de fond. De plus le logiciel permet la lecture du format AVI. Cette version fonctionne avec Windows 3.1 mais comprend aussi un "moteur" pour Windows 95
/Windows/utility/juker_ exe

Réf. : PC1754

✓ DWM version 1.2:
Après installation, cet utilitaire transformera totalement votre environnement Windows (gestionnaire de programme bureau et gestionnaire de fichiers !). Un bien faiteur pour la planete Windows !
/Windows/utility/dwm_ exe

Réf. : PC1761

✓ Great Track Midi Collection:
Plus de 50 fichiers Midi de grande qualité Vous aurez droit à des morceaux de grand compositeurs vedettes tel que Elton Johns. Un must pour tous les possesseurs de cartes sonores midi !
/dos/sons/midi/4tmidi exe

Réf. : PC1759

Anti-virus

✓ F-PROT 2.16D:
La toute derniere version de l'antivirus F-Prot, une protection fiable et sûr pour vos fichiers
/virus/progs/fpro216d exe

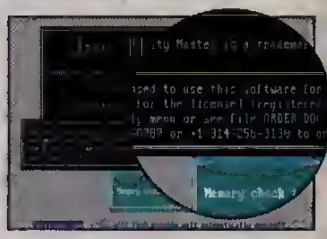
Réf. : PC1742

✓ Thunder Byte Antivirus version 6.34
Dos+Outils étendus & Windows Une disquette contenant la toute derniere version du meilleur antivirus sur le marché Décompose en plusieurs modules (notamment Tbscan, Tbclean), Tbav eradique pres de 90% des virus inconnus (polymorphes ou non)
/virus/progs/tbav634 exe

Réf. : PC1744

✓ Mise à jour Antivirus Tool Kit Pro Avrils 1995:
Le repertoire AVP de cette disquette contient une mise a jour pour Antirus Tool Kit Pro, l un des plus performants antivirus sur le marché
/virus/progs/avpavr exe

▼▼▼▼



✓ Integrity Master versin 2.42c
Un antivirus basé sur la recherche générique de virus Après avoir accompli un contrôle d'integrité de vos disque durs, Integrity Master signalera toute manipulation suspecte Son atout majeur ne pas dépendre d une base de signatures virales *
/virus/progs/i_m242c exe

Réf. : PC1751

✓ Windows VirusScan 2.20 version Avrils 1995.
La toute derniere version du desormais célèbre antivirus de McAffee pour windows La majorité des derniers virus sont reconnus et peuvent facilement être élimine Mieux vaut prévenir que guerir Protégez votre ordinateur !
/virus/progs/wvscn22_ exe

Réf. : PC1752

Bon de commande

Nom

Prénom

Adresse

Code Postal

Ville

Pays

Ci-joint mon règlement par :

❑ Chèque ❑ Mandat

à l'ordre de :

DISKIMAGE

135, rue du Faubourg Saint-Denis - 75010 Paris

❑ Carte Bleue

N° Carte :

Date expiration :

Signature obligatoire :

3000 SOFTS SONT À VOUS !!!

Tous les logiciels proposés ce mois-ci, et naturellement ceux des mois précédents sont téléchargeables par modem ou par Minitel avec :

au 36 70 28 12

3615 PCFUN

Le kit de téléchargement comportant un **câble** et le **logiciel Sapristi** coûte **95 F** port compris, **Sapristi seul** : **15 F** port compris

en cas de problème de téléchargement contactez-nous au 16(1) 49 88 63 66

Éditeur PRESSIMAGE 18 76F l'annuel plus 2 10F/mn

INÉDIT !

Apogee Software a encore frappé !
Aux commandes de votre vaisseau spatial, anéantissez les escadrons et les bases ennemis... Superbe jeu en 3D aux musiques et bruitages entièrement digitalisés !
Disponible en téléchargement avec *Sapristi* sur le 3615 PC FUN ou demandez-le sur le

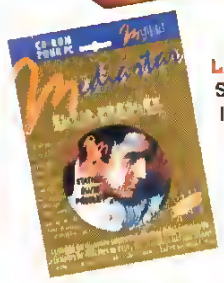
PALME D'OR DU MULTIMEDIA.

Story-Board by Mediaset : devenez réalisateur Multimedia

AVEC STORY-BOARD, RÉALISEZ SOUS WINDOWS VOS PROPRES APPLICATIONS MULTIMEDIA. UNIQUE EN FRANCE, STORY-BOARD VOUS PERMET DE SIMULTANÉMENT **METTRE EN SCÈNE** VIDÉOS, TEXTES, SONS, ET IMAGES. POUR FACILITER VOTRE RÉALISATION, VOUS POUVEZ VISUALISER IMMÉDIATEMENT LE RÉSULTAT DE VOTRE SÉQUENCE ET AINSI PASSER PROGRESSIVEMENT DE L'ÉBAUCHE À LA VERSION DÉFINITIVE. D'UNE **EXTRÊME SIMPLICITÉ** D'UTILISATION, STORY-BOARD NE NÉCESSITE AUCUNE CONNAISSANCE PARTICULIÈRE EN PROGRAMMATION. STORY-BOARD : PALME D'OR DU MULTIMEDIA! (PC) REF. 505. **245 F.** STORY-BOARD VERSION DÉVELOPPEUR (PC) REF. 509. **845 F.**

STORY-BOARD : CRÉEZ DES ZONES DE FORMES QUELCONQUES • INSÉREZ VOS IMAGES AUX FORMATS JPEG, TIFF, TARGA,... • VISIONNEZ DES IMAGES DE SYNTHÈSE ET DE MORPHING • PASSEZ DES FILMS VIDÉO AUX FORMATS AVI, FLI, FLC,.. • GÉREZ L'APPARENCE DE VOS FENÊTRES : EFFETS 3D, BORDS COLORÉS,... • AJOUTEZ DU SON MIDI DE QUALITÉ NUMÉRIQUE (MID, WAV) • GÉNÉREZ DES LIENS HYPERTEXTES, DES EFFETS D'APPARITION FLUIDES ET RAPIDES • CHOISISSEZ PARMI UNE CENTAINE D'ICÔNES VOTRE POINTEUR DE SOURIS • IMPRESSION TEXTES/IMAGES • RUNTIME.

STORY-BOARD VERSION DÉVELOPPEUR (EN PLUS DES CARACTÉRISTIQUES DE LA VERSION PERSONNELLE) : PLUS DE 100 EFFETS D'APPARITION (FONDUS, RIDEAUX,..) • DIAPORAMA • SYNCHRONISATION DES ENCHAÎNEMENTS • MENUS UTILISATEURS : POPUP MENU • CONVERSION DES IMAGES EPS, MAC, IMG, MSP, WPG, RAS • LECTURE DES IMAGES AU FORMAT FIF (FRACTAL IMAGE FORMAT) • DITHERING AUTOMATIQUE • ZOOM DE 50 À 200% • GESTION DE SCÉNARIOS EN COURS • RUNTIME,...



LA COLLECTION MEDIASTAR RÉUNIT DE NOMBREUX DOCUMENTS EXCEPTIONNELS SUR LA VIE ET LA CARRIÈRE DES PLUS GRANDES STARS : CD AUDIO «COLLECTOR», INTERVIEWS, EXTRAITS DE FILMS INÉDITS... ELVIS PRESLEY (PC) REF. 663. **245 F.**, MARILYN MONROE (PC) REF. 665. **245 F.** LES BEATLES (SANS CD AUDIO) (PC) REF. 664. **145 F.**

EGALEMENT DISPONIBLE: HOT LINE WORD 6.0 (PC) REF. 589. **145 F.** L'INTEGRAL MULTIMEDIA (PC) REF. 672. **125 F.** RAYTRACING STUDIO (PC) REF. 630. **195 F.** GRAPHISME & MORPHING (PC) REF. 626. **195 F.** JEUX WINDOWS (PC) REF. 651. **125 F.** LADY POWER (PC/MAC) REF 636. **195 F** ETC.

BON DE COMMANDE A envoyer à MediaSet - Parc d'activité les Radars - 24 rue Condorcet - 91700 Fleury - Tél. (1) 69 06 15 15 - Fax : (1) 69 06 40 90

☐ Oui je désire recevoir gratuitement le nouveau catalogue MediaSet 95

Réf.	Titres	Qté	Prix

30 F de frais d'expédition France métropolitaine uniquement (Colissimo) Gratuit pour toute commande supérieure à 500 F
TOTAL TTC

Règlement par : ☐ Carte Bleue N°: |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Expire fin : |_|_|_|_| Date et signature
☐ Chèque à l'ordre de MediaSet
Nom : ..... Prénom .....
Adresse : .....
Ville / Code Postal : .....

PC FUN - 07/95